PC WORLD VIETNAM
10.2008 59

THẾ GIỚI VI TÍNH

www.pcworld.com.vn
SỞ K...ONG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế giới game

SPORE™
HÀNH TRÌNH TIẾN HÓA

Cuộc thi TÌM HIỂU ASUS
Tr.35

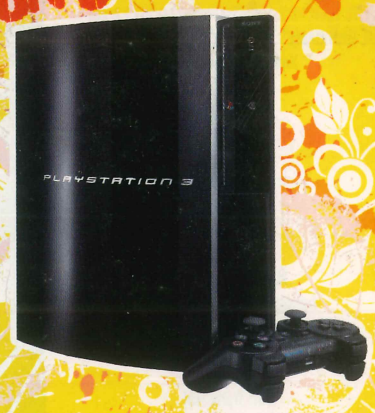
Giá: 14.000 đồng

CHẤT LƯỢNG, UY TÍN

GIÁ TỐT NHẤT

PLAYSTATION 3

Mua Kèm 1 Game
Tặng Phiếu Game
200.000đ



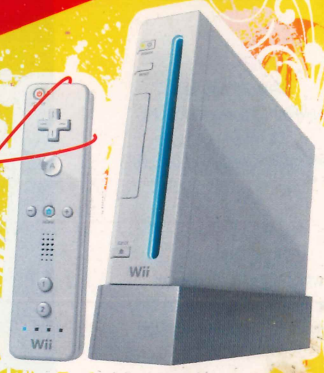
Phiên Bản Mới
60GB

Tặng
3 GAME

XBOX360 HDMI Port

ONLINE Xem Hàng Mới & Game Mới
tại Website: WWW.HALOSHOP.VN

Tặng
3 GAME



WII Phiên Bản Tiếng Anh

PSP 2000

Tặng Phiếu Game
100.000đ

NDS LITE

Tặng Phiếu Game
100.000đ

PLAYSTATION 2

Tặng
5 GAME

HALO SHOP
www.haloshop.vn

82 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1
Tel: 9141494 - 8218361
Email: sales@haloshop.vn

THÁNG 10.2008 - SỐ 59

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - P C WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Long Giao

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

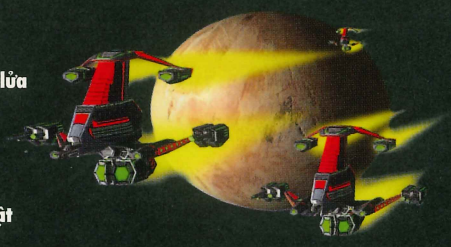
THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Thế Giới Game
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

24 Depths of Peril – Chiều sâu hiểm họa
26 S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky – Quay ngược quá khứ
28 Mercenaries 2 World In Flames - Thế giới binh lửa
31 GTR Evolution – Đẳng cấp tốc độ
37 SPORE – Hành trình tiến hóa
42 Code of Honor 2: Conspiracy Island - Đảo bí mật
43 Murder in the Abbey - Án mạng nơi tu viện
44 Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor - Thời thoái trào của Arnor
45 Shattered Suns – Bảo vệ hành tinh xanh
46 ROOGOO - Giải cứu hành tinh RooGoo
47 FaceBreaker - Quyền anh vui nhộn
48 Infinite Undiscovery - Chuyến phiêu lưu bất đắc dĩ
52 Tales of Vesperia - Truyền thuyết Kim Tinh
54 Viva Pinata: Trouble in Paradise - Rắc rối trên thiên đường
57 Mario Super Sluggers - Bóng chày "hái nấm"
60 Toki Tori - Gà con dũng cảm
61 TV Show king - Vua trò chơi truyền hình
62 Fire Emblem: Shin Ankoku Ryu To Hikari No Ken - Tân hắc long quang kiếm
64 N+ - Ninja tập sự



DÒNG CHẢY GAME

4 Xbox 360 giảm giá, tăng doanh số

4 Ensembles Studios sẽ đóng cửa

6 ESWC Grand Final 08 - Sức mạnh châu Á

8 Giải đấu CPL sắp trở lại

10 Tin thế giới

14 Tin trong nước

16 Hướng tới một tổ chức e-Sport của thế giới

18 Trẩy hội game quanh trái đất

21 World Cyber Games Grand Final 2008: Mùa đông thử lửa

SẮP PHÁT HÀNH

66 Cryostasis: Sleep of Reason - Nguyên cớ ngủ vùi

68 Bayonetta - Nữ phù thủy siêu phàm

70 Naruto: Ultimate Ninja Storm - Nhẫn giả vô địch

72 MotoGP 08 - Đường đua chuyên nghiệp

74 Aliens: Colonial Marines

74 Alpha Protocol

74 Ben 10: Alien Force

75 Madagascar: Escape 2 Africa

75 Naruto: The Broken Bond

75 Quantum of Solace: The Game

CŨ MÀ HAY

76 Resistance: Fall of Man - Nỗi nguy suy vong

79 Cloud - Áng mây

PHẦN CỨNG

80 Thùng máy - Lựa chọn đáng giá

81 Card đồ họa - Ngoan cường trong từng game

82 Máy nghe nhạc cầm tay - Lấy lại khí thế

83 Máy tính xách tay - Không "ngán" game nặng

84 Bộ nguồn - Công suất "khủng" cho game

85 Card TV - Chơi game không quên truyền hình

TRỢ GIÚP

86 Gỡ rối tơ game - Tình yêu trong game được hay mất?

87 Hỏi & Đáp

88 Làm việc nhanh hơn với bàn phím chơi game

SÂN GAME

89 Huyền thoại Kỵ Sĩ Rồng

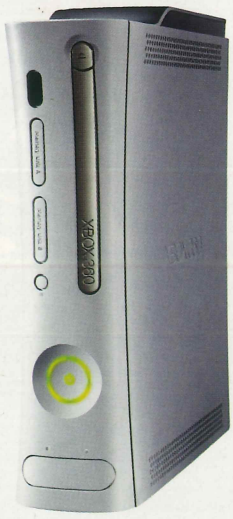
91 Sega Dreamcast - Ảo mộng cuối của Sega

94 Electronic Arts - Hành trình của "người khổng lồ"

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

XBOX 360 GIẢM GIÁ, TĂNG DOANH SỐ



Hôm 3/9/2008, Microsoft chính thức công bố giá bán mới cho các phiên bản của chiếc máy chơi game hệ console của hãng là Xbox 360. Trước đó không lâu, Microsoft cũng đã giảm giá Xbox 360 tại Nhật. Mức giá mới được áp dụng từ ngày 5/9/2008.

Xbox 360 bản Arcade giảm xuống còn 199USD, bản đĩa cứng 60GB (Pro) - 299USD và bản đĩa cứng 120GB (Elite) - 399USD. Ở mức giá mới này, phiên bản Arcade của Xbox 360 tại sân nhà hiện rẻ hơn 50USD so với Wii của Nintendo. Còn tại xứ sở Phù Tang, bản Arcade có giá 19.900 Yên (tương đương 183USD), bản 60GB - 29.800 Yên (276USD) và bản 120GB - 39.800 Yên (368USD).

Sau đó không lâu, đại diện Mircosoft cho biết, hãng quyết định giảm giá HDD 120GB cho Xbox 360 nhằm tạo điều kiện thuận lợi cho khách hàng trong việc chọn lựa phụ kiện đi kèm và chứa được nhiều dữ liệu cá nhân hơn.

Như vậy, khách hàng sẽ "hời" hơn khi mua máy Xbox Arcade (199USD) kèm HDD 120GB (149USD) so với Xbox Elite (399USD). Dĩ nhiên, cả 2 đều kèm tay cầm không dây, cổng HDMI. Khác biệt lớn nhất giữa 2 bản chính là Elite được khoác bộ áo màu đen rất quyến rũ.

Trong một cuộc trao đổi với hãng tin Bloomberg, Microsoft cho biết, cuối tuần qua, các nhà bán lẻ đã báo cáo mức tăng trưởng 100% về số lượng máy bán ra với đồng thời 3 phiên bản nếu so với kết quả kinh doanh của tuần lễ trước khi hãng công bố giảm giá. Tuy nhiên, Microsoft không công bố cụ thể số lượng mỗi phiên bản Xbox 360 ở mức giá mới đã được bán ra trong tuần.

Giới phân tích nhận định, trong những tháng gần đây, Xbox 360 có phần bán chạy hơn PlayStation 3 và chiêu bài giảm giá vào thời điểm khá bất thường này tạo cho Xbox 360 ưu thế cạnh tranh trong tháng 9 và thậm chí đến hết mùa mua sắm cuối năm 2008. "Tôi nghĩ một chiếc Xbox 360 dưới 200USD sẽ rất ư là tuyệt vời cho mùa mua sắm. Những gì diễn ra từ trước đến giờ trên thị trường đã chứng minh rằng, bất cứ khi nào bạn trình làng một sản phẩm có giá dưới 200USD thì ngay lập tức hấp dẫn được nhiều khách hàng mới", Giám đốc điều hành hãng bán lẻ GameStop, ông Dan DeMatteo phát biểu trong phỏng vấn gần đây của tạp chí GameDaily.

ENSEMBLES STUDIOS SẼ ĐÓNG CỬA

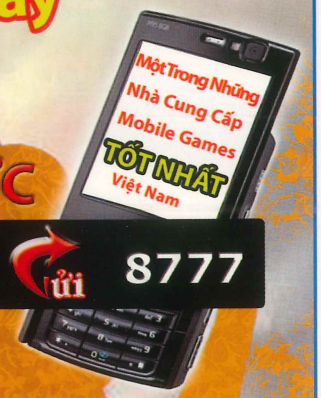
Nhà phát triển game Ensemble Studios từng nổi danh qua dòng game Age of Empires và hiện đang nghiên cứu cho game chiến thuật thời gian thực (RTS) Halo Wars sắp ra mắt, dự kiến sẽ đóng cửa vào khoảng đầu năm 2009, sau khi Halo Wars được chính thức phát hành.

Tin về việc Ensemble đóng cửa được khởi nguồn từ ShackNews và Microsoft cũng nhanh chóng xác nhận đó là thông tin chính xác. Đại diện Microsoft cho biết, một phần đội ngũ của Ensemble sẽ được chuyển đến studio khác, tiếp tục hỗ trợ cho Halo Wars và tiếp tục các dự án mới. Với những nhân viên khác, Mircrosoft hứa sẽ tìm cho họ những công việc phù hợp với khả năng.

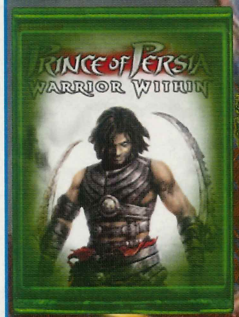
Microsoft còn cho biết: "Mircrosoft chắc chắn sẽ đóng cửa Ensemble Studios sau khi hoàn thành dự án Halo Wars. Sau khi đóng cửa, trưởng nhóm Ensembles Studios sẽ lập ra một studio khác, hỗ trợ cho Halo Wars và tiếp tục các dự án khác cho Microsoft Game Studios". "Đội ngũ tại Ensemble Studios đã tạo ra những tác phẩm vô giá cho ngành công nghiệp game, từ những dòng game Age of Empires cho đến Age of Mythology và cả Halo Wars sắp tới. Việc đóng cửa Ensemble không hề liên quan đến chất lượng của Halo Wars".

MOBILE GAMES
Thế giới game trong tầm tay

TẢI NGAY
Để
THƯỞNG THỨC



SOẠN: PC MÃ SỐ
VD: PC 400016
Gửi 8777



Đối Đấu Với Định Mệnh

Trong vai Hoàng Tử xứ Ba Tư, bạn đã sẵn sàng đương đầu với những quái vật hung dữ. Với kỹ thuật đồ họa cao, sẽ dẫn bạn chìm vào thế giới của các trận chiến hấp dẫn thật sự nhưng không kém phần cam go!
Soạn tin: PC 40016 Gửi tới 8777

Thời Đại Anh Hùng

Không có người hay vị thần thánh nào là bất tử - chỉ có những chiến công, các truyền thuyết về họ với loài quỷ dữ là sống mãi. Có một cuộc chiến ngầm giữa các loài thủy quái nhiều năm qua. Tộc trưởng Rackgul là người duy nhất có thể đoàn kết các bộ tộc lại với nhau và dẫn dắt họ đi đến nền tự do.
Soạn tin: PC 50007 Gửi tới 8777

Bóng Đêm Kinh Hoàng

PC 50015

Cơn Thịnh Nộ Cuối Cùng

PC 31312

Đua Xe Đường Phố

Bạn sẽ được hòa mình vào trung tâm của thế giới đua xe đường phố. Game được thiết kế với kỹ thuật đồ họa 3D hoàn hảo mà không có 1 game mobile nào sánh bằng. Bạn vừa phải hạ gục tất cả những đối thủ vừa phải đối đầu với cảnh sát, kẻ luôn bám sát bạn trong từng cuộc đua.
Soạn tin: PC 40020 Gửi tới 8777

Phù Thủy Shadow

PC 50030

Món Nợ Máu

PC 40150

Điệp Vụ Bất Khả

PC 40008

Chinh Phục Tình Yêu

PC 30942

Tiểu Tiên Nữ

PC 50020

Gulo Phiêu Lưu Ký

PC 40051

Dạo Chơi Vườn Zen

PC 31277

King Kong Binball

PC 40004

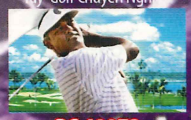
Người Đẹp Truyện Tranh

PC 40115

Gia sư Anh văn

Một game được thiết kế đặc biệt dành riêng cho những ai muốn cải thiện kỹ năng tiếng Anh của mình 1 cách nhanh chóng và dễ dàng nhất. Vừa học vừa chơi, thực tập hằng ngày chỉ đơn giản bằng cách sử dụng chiếc di động đáng yêu của bạn. Soạn tin: PC 40077 Gửi tới 8777

Tay Golf Chuyên Nghiệ



PC 40073

Trượt Tuyết Mạo Hiểm

PC 40125

Sân Bowling Về Đêm

PC 40042

Đua Đua Huyền Ảo

PC 40113

Quân Cờ Domino

PC 40030

Kỵ Sĩ Tài Ba

PC 40032

Quả Bóng Nhiệm Màu

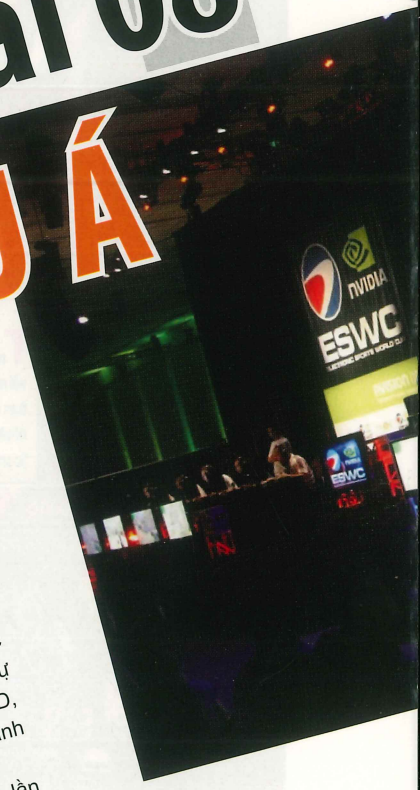
Hãy sử dụng tài năng và sự khéo léo của mình để bắn những quả bóng tạo thành một chuỗi 3 quả cùng màu trở lên, để chúng nổ tung trước khi tiến đến vùng lốc xoáy. Hãy tạo ra các câu thần chú đầy quyền năng để đạt được hàng loạt điểm thưởng.
Soạn tin: PC 40156 Gửi tới 8777

Để tải Game DTDD phải kết nối GPRS. Hỗ trợ 24/7(8218775) Phí tải game: 15000đ/game

©2008 World Digital Ketchup. All rights reserved. All copyrights, trademarks and trade names are the property of their respective owners and used with permission.

ESWC Grand Final 08

SỨC MẠNH CHÂU Á



Vòng chung kết giải đấu ESWC Grand Final 08 đã diễn ra tại thành phố San Jose, Mỹ từ 25-28/8/2008 vừa qua. Các game thủ và đội game sau khi vượt qua vòng loại quốc gia hoặc giành chiến thắng tại giải đấu ESWC Master of Paris (5–7/7/2008) đã hào hứng tranh tài ở 6 bộ môn CS 1.6, CS 1.6 Women, DotA, Quake 3, Trackmania Nations và Warcraft III. Do BTC không đạt được thỏa thuận với hãng Konami nên DotA đã được chọn làm bộ môn thay thế cho PES.

Tại giải đấu năm nay, kết quả thi đấu ở bộ môn DotA đã đưa tất cả khán giả theo dõi từ bất ngờ này đến bất ngờ khác khi trận chung kết là cuộc so tài giữa 2 đội game của châu Á: Zenith (Singapore) và Kingsurf (Malaysia). Không có được tấm vé dự WCG Asian 08, thất bại liên tiếp ở giải đấu ADC II, mua lại suất tham dự ESWC Grand Final của ImpreZa – đội game vô địch Singapore với giá 3000 USD, Zenith đã viết nên một câu chuyện cổ tích khi họ trở thành đội châu Á đầu tiên giành được chức vô địch tại ESWC.

Với chiến thuật thi đấu đa dạng như thể đã nghiên cứu kỹ từng đối thủ, Zenith lần lượt vượt qua những đội game mạnh ở vòng bảng như MYM, TeG, The Pandemic. Ở bán kết, Zenith đánh bại Evil Geniuses của Mỹ để rồi tiếp tục "nghiền nát" người láng giềng KingSurf - đội mà họ chưa từng thắng trong 6 tháng gần đây - để giành chức vô địch danh giá.

Ở bộ môn Warcraft III, sức mạnh châu Á còn được thể hiện rõ hơn khi 4 game thủ lọt vào bán kết đều là đại diện của Trung Quốc (mTwAMD.Who, RazerJ) và Hàn Quốc (WE.Sky, TeD). Bốn game thủ Hàn Quốc và Trung Quốc này quá mạnh tại giải đấu năm nay. Với ngôi vô địch thuộc về mTwAMD.Who, chủng tộc Orc đã trở lại ngôi đầu của làng Warcraft thế giới, vị trí mà trong 4 năm trở lại đây luôn chỉ là cuộc tranh tài tay đôi giữa chủng tộc Human và chủng Night Elf.

ESWC năm nay có lẽ sẽ là một kỷ niệm thật đẹp với các game thủ, đội game của châu Á nếu đội CS 1.6 eSTRO của Hàn Quốc cũng giành được chức vô địch nhưng thật đáng tiếc khi đội này đã không thể vượt qua PGS.MYM (Ba Lan) trong trận chung kết. Với sự xuất sắc của "khẩu trọng pháo" NEO, PGS.MYM đã có được chiến thắng 16-14 ở map thi đấu de_dust2 nhưng lại sa sút trong map thi đấu tiếp theo là de_nuke khi để thua đối thủ với tỷ số 13-16. Ở map thi đấu cuối cùng de_tuscan - một trong những map mới đưa vào thi đấu, PSG.MYM giành phần thắng với tỷ số 16-13 và bảo vệ thành công chức vô địch ESWC. Tuy xếp ở vị trí á quân nhưng dẫu sao eSTRO cũng đã lần đầu tiên ghi tên châu Á lên bản đồ Counter Strike thế giới khi vào tới trận chung kết; từ trước đến giờ chưa có một đội CS châu Á nào có mặt trong trận bán kết các giải thế giới.

Hành trình bảo vệ ngôi vô địch của PGS.MYM cũng không hề dễ dàng, khi đơn vị chủ quản cũ của đội này là Pentagram G-Shock ban đầu không đồng ý cho đội thi đấu, nhưng vào phút chót, 2 bên đã có những thỏa thuận kịp thời. Phong độ không cao cùng kết quả thi đấu khá

nghèo nàn tại các giải đấu trước ESWC 2008 làm cho nhiều người nghi ngờ về sức mạnh của PGS.MYM, tuy nhiên cỗ máy hủy diệt đã trở lại cực kỳ mạnh mẽ như trước đây một năm. PGS. MYM đã có một giải đấu thật tuyệt vời.

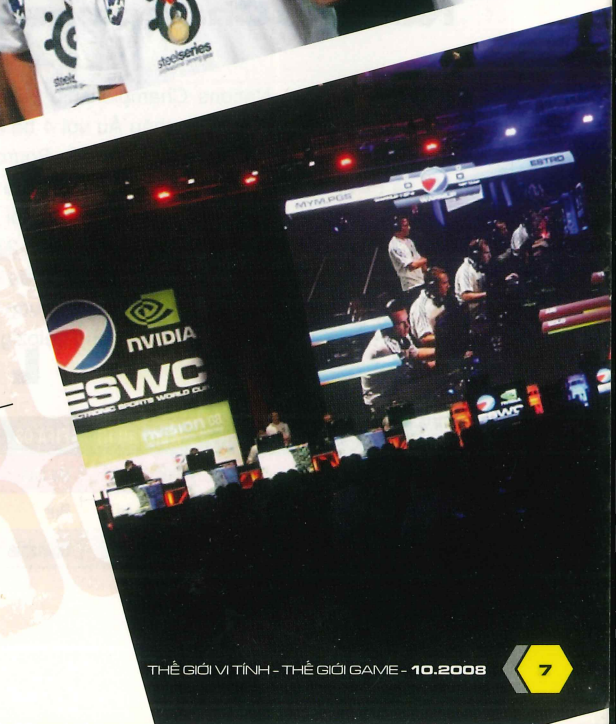
SK Gaming cũng bảo vệ thành công chức vô địch ở bộ môn CS 1.6 Female. Còn đội Xenogear (Hà Lan) đã bị Frostbeule (Thụy Điển) soán ngôi ở bộ môn Trackmania Nation. Một dấu ấn đáng nhớ khác tại ESWC năm nay chính là sự xuất hiện của "sát thủ" Cypher (Ba Lan), anh đã thi đấu hoàn toàn lấn lướt trước các đối thủ khác, luôn chiến thắng với tỉ số 2-0 và không để thua một trận nào trên con đường giành ngôi vô địch bộ môn Quake 3.

ESWC Grand Final 08 đã khép lại với những thành tích đáng ghi nhận của thể thao điện tử châu Á, hy vọng các game thủ và đội game châu Á sẽ tiếp tục phát huy tinh thần đó và thi đấu thành công tại vòng chung kết WCG Grand Final 08 sắp diễn ra vào tháng 10 tới đây tại thành phố Cologne, Đức.

VĂN THÀNH

Thứ hạng	CS 1.6	DotA	Warcraft III
Giải nhất	PGS.MYM	Zenith	WHO
Giải nhì	eSTRO	KingSurf	Sky
Giải ba	fnatic	MYM	TeD

Thứ hạng	CS Women	Trackmania	Quake
Giải nhất	SK Gaming	FrostBeule	Cypher
Giải nhì	Emulate	XenoGear	K1.LLSEN
Giải ba	LES SEULES - MYM	Lign	Rapha



Giải đấu CPL sắp trở lại

Cyberathlete Professional League – CPL là giải đấu e-Sport hàng đầu thế giới, được tổ chức lần đầu tiên vào năm 1997 với mục tiêu quảng bá và thúc đẩy việc đưa các cuộc tranh tài trò chơi điện tử trở thành một môn thể thao chuyên nghiệp. Tuy nhiên, tháng 3/2008 vừa qua, CPL đã phải tạm ngừng hoạt động khi chịu nhiều tai tiếng, khủng hoảng và khúc mắc trong vấn đề tiền thưởng mà đỉnh điểm là những thông tin bất lợi do một thành viên trong ban lãnh đạo tiết lộ qua email và diễn đàn của CPL. Trong 6 tháng vừa qua, CPL đã tìm kiếm sự hợp tác mới và cuối cùng đã nhận được sự đầu tư từ một công ty tại Các Tiểu Vương Quốc Ả Rập Thống Nhất. Với sự đầu tư này, các giải đấu chuyên nghiệp do CPL tổ chức sẽ lại khởi tranh và đó là tín hiệu đáng mừng cho làng e-Sport thế giới.

WEG Masters tổ chức tại Trung Quốc

Giải đấu Wolrd E-Sport Games Masters (WEG) sẽ được tổ chức từ 26/10 – 2/11/2008 tại thành phố Hàng Châu, Trung Quốc với tổng giá trị giải thưởng lên đến 70.000 USD. Nếu như tại WEG 06, cũng được tổ chức ở Trung Quốc, đội chủ nhà wNv đã giành ngôi vô địch thì trong năm nay họ sẽ khó lặp lại được thành tích đó khi tham dự WEG Masters đều là những đối thủ cực mạnh: MYM với chức vô địch ESWC thứ 2 liên tiếp, mousesports - nhà vô địch của Extreme Masters II, SK Gaming, fnatic - những đội CS hàng đầu của thế giới - và mTw và eSTRO với sức mạnh không ai dám nghi ngờ.

Vòng chung kết European Nations Championship 08

European Nations Championship là giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử châu Âu với 4 bộ môn thi đấu đồng đội (5vs5) là CS 1.6, CS: Source, Warcraft III và FIFA 08. Ở từng bộ môn, mỗi quốc gia sẽ tập hợp những game thủ giỏi nhất từ các đội vào đội tuyển quốc gia. Sau 3 vòng đấu loại (diễn ra từ 23/3 - 23/6/2008), 4 ĐTQG mạnh nhất ở mỗi bộ môn đã bước vào vòng chung kết được tổ chức từ ngày 19–23/8 trong khuôn khổ hội chợ Games Convention 2008 tại thành phố Leipzig, Đức.

Kết quả của giải đấu

Thứ hạng	CS 1.6	Warcraft III	FIFA 08	CS: Source
Giải nhất	Thụy Điển	Đức	Ba Lan	Séc
Giải nhì	Đức	Phần Lan	Đức	Pháp
Giải ba	Đan Mạch	Thụy Điển	Rumania	Slovakia

Bình chọn game thi đấu tại ESWC 2009

Ban tổ chức giải đấu ESWC 2009 đã công bố danh sách các game trong đợt bình chọn đầu tiên, gồm có Counter Strike 1.6, Counter Strike: Women, Trackmania Nations Forever, Quake 3 và Warcraft III. Trong đợt bình chọn tiếp theo, rất có thể 1 trong 2 bộ môn bóng đá điện tử là FIFA 09 và PES 2009 sẽ được đưa vào nếu BTC thỏa thuận thành công với EA hoặc Konami. Ngoài ra, việc đưa Street Fighter IV vào thi đấu trên hệ console cũng được BTC cân nhắc. Đáng chú ý, bộ môn DotA không chắc chắn có mặt tại ESWC 2009 mà có thể sẽ được thay bằng World of Warcraft, Call of Duty 4 hoặc Starcraft II.

FIFA Soccer 09 có bản chơi thử

Hôm 11/9 vừa qua, hãng EA đã trình làng bản chơi thử (demo) của FIFA Soccer 09. Trong bản demo này có 6 đội bóng là Marseille, Schalke, Real Madrid, Chelsea, AC Milan và Toronto FC. Hình ảnh khá đẹp, giao diện trình đơn được thiết kế rất "ngầu", cỏ trên sân thi đấu được thiết kế với hiệu ứng 3D (bản 08 chỉ là 2D). Ngoài phần chơi giao hữu thông thường, bạn có thể chơi ở chế độ Be A Pro, nhập vai vào 1 cầu thủ nhất định và thực hiện các nhiệm vụ. Sau khi hoàn thành các nhiệm vụ, bạn sẽ được cộng điểm tùy theo hiệu quả. Bản demo cũng giới thiệu phần chơi mới Adidas Live Season. Tham gia mùa giải Adidas, bạn chọn một đội bóng và sẽ thi đấu theo lịch đấu của đội bóng đó ở mùa giải thực tế. Thông tin thi đấu, chỉ số cầu thủ, chấn thương, thẻ phạt, chuyển nhượng sẽ được cập nhập liên tục. Giải đấu Adidas chỉ dành cho game thủ chơi trên máy chủ EA. Tuy nhiên, điểm làm các game thủ ngỡ ngàng nhất trong bản demo của FIFA 09 chính là khả năng chơi bóng bằng chuột.

ADC II: còn nhiều cơ hội cho StarsBoba

Sau thời gian tạm nghỉ để các đội tham gia giải ESWC, cuối cùng thì giải đấu ADC II đã trở lại cùng giới hâm mộ DotA châu Á. Dù tạo được bất ngờ lớn tại giải đấu lớn nhất hành tinh ESWC nhưng Zenith lại không có được thành tích tốt nhất tại ADC. Đội này tiếp tục để thua đội được đánh giá yếu hơn là xDT của Hàn Quốc trong trận đấu bù vòng 5.

Trong khi đó, đương kim vô địch châu Á EHOME tiếp tục thi đấu cầm chừng như thường lệ, tuy nhiên đội này rất ít khi để mất điểm, dù chỉ là một điểm, trước những đội yếu hơn. Vì thế, dù hiện không phải là đội đứng đầu nhưng chắc chắn các đội khác vẫn luôn có một sự đề phòng với đại diện Trung Quốc này.

Fnatic vẫn vững vàng ở ngôi đầu bảng, chỉ để thua duy nhất một trận trước đối thủ EHOME và còn đến 3 trận chưa thi đấu với các đội thuộc hàng chiếu dưới. Dường như không gì có thể ngăn cản đội này giành vị trí đứng đầu vòng bảng khi gần đây đã hạ gục King Surf với tỷ số tuyệt đối 2-0.

Đại diện Việt Nam tại giải đấu này là StarsBoba (SB) đang xếp ở vị trí thứ ba, sau Fnatic và EHOME, trên cả KingSurf và Zenith. Tuy nhiên, SB đã thi đấu 8 trận, nhiều hơn EHOME 1 trận và KingSurf 2 trận. Gần như chiếc vé dự vòng play-off đã nằm trong tầm tay của SB bởi với 5 trận thắng, đội chắc chắn có 1 chỗ trong 6 vị trí đứng đầu.

PS3 có tay cầm FPS mới

Thế hệ tay cầm FragFX thứ hai do công ty SplitFish AG sản xuất đã bước vào giai đoạn hoàn tất. Sản phẩm này sẽ được trưng bày trong triển lãm Tokyo Game Show 2008 (tổ chức từ 9-12/10/2008). Hầu hết các trò chơi FPS nổi tiếng hiện nay như F.E.A.R, Unreal Tournament 3 hay Call of Duty 4: Modern Warfare đều tương thích với tay cầm FragFX.

Wii có tay cầm kiểu cũ

Nyko Technologies giới thiệu tay cầm không dây Wing Wireless Controller dành cho Wii. Tay cầm này tương thích với tất cả các game trước đây của Wii. Wing Wireless Controller sẽ được bán với giá 29,99USD vào tháng 10 tới.

Bionic Commando Rearmed mạnh ở "số"

Capcom cho biết họ đã bán được 130.000 bản trò chơi Bionic Commando Rearmed dạng tải về. Ben Judd, phụ trách sản xuất Bionic Commando Rearmed, nói rằng dù không đạt đến mức triệu bản nhưng con số 130.000 qua cách phân phối này thật sự gây ấn tượng mạnh với ông.

Chơi WAR bằng tay cầm Xbox 360

Đó là một phần trong chiến dịch quảng bá của Warhammer Online: Age of Reckoning. Với ứng dụng miễn phí SwitchBlade do Blue Orb thiết kế, các game thủ có thể tạm rời xa bàn phím và chuột để luyện cấp độ bằng tay cầm Xbox 360 cho PC. Một số trò chơi MMORPG khác mà tay cầm này từng hỗ trợ là World of Warcraft, Guild Wars và Hellgate: London.

HDMI cho Xbox 360

Sử dụng gói Xbox 360 HDMI Conversion Kit của Mad Catz Interactive, người dùng Xbox 360 có thể kết nối trực tiếp chiếc máy chơi game này tới bất kỳ ngõ vào HDMI nào trên TV hoặc màn hình để thưởng thức phim ảnh và âm thanh chuẩn HD. Tích hợp một số tính năng cao cấp khác liên quan đến HDMI, gói sản phẩm trên được bán với giá 49,99 bảng Anh.

Thương mại hóa Torque X 3D

GarageGames sẽ bắt đầu bán Torque X 3D từ ngày 1/10/2008. Engine này cung cấp một bộ công cụ tạo nên những trò chơi 3D như dựng hình và xử lý chuyển động bằng XSI Mod Tool Pro, hỗ trợ DTS Mesh Support, XNA Model... Nếu mua Torque X 3D để sản xuất game cho Xbox 360, các nhà phát triển sẽ được quyền phát hành các sản phẩm của mình thông qua cộng đồng XNA Community Games (không tốn phí).

The9 chọn engine Pháp

The9, công ty phát triển kiêm phát hành trò chơi trực tuyến hàng đầu ở Trung Quốc, đã quyết định mua quyền sử dụng engine ProFX của hãng Allegorithmic (Pháp) để sản xuất các trò chơi mới. Theo ông Liu Kun, giám đốc trung tâm nghiên cứu và phát triển của The9, sở dĩ ProFX được chọn vì engine này được ghi nhận là đã giúp giảm dung lượng các tập tin và thời gian tải về (của các trò chơi trực tuyến) rất nhiều.

Eidos hợp tác EA phát triển game di động

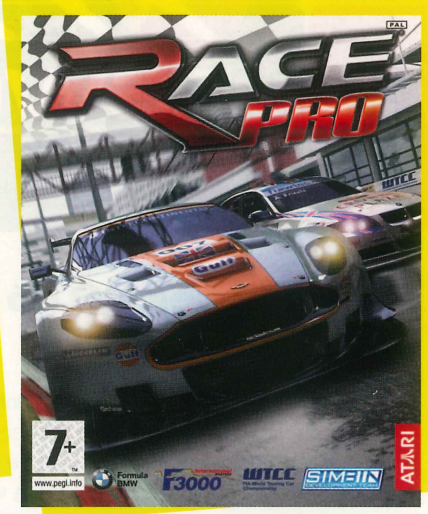
Theo thỏa thuận mới giữa hai hãng, EA Mobile (một bộ phận thuộc chi nhánh Casual Entertainment Label của EA) sẽ được quyền phát triển một số trò chơi của Eidos cho các thiết bị di động. Trong đó, 4 trò chơi chủ lực của Eidos là Tomb Raider Underworld, Just Cause 2, California Games X và Minesweeper sẽ có phiên bản trên di động chậm nhất trong vòng 3 năm.

Mortal Kombat đại chiến DC Universe

Cuối cùng Midway cũng chịu công bố danh sách các nhân vật sẽ xuất hiện trong trò chơi đối kháng Mortal Kombat vs DC Universe (phát hành tháng 11/2009) cho Xbox 360 và PS3. Đại biểu cho Mortal Kombat là Scorpion, Sub-Zero, Sonya, Jax, Shang Tsung, Liu Kang, Raiden, Kitana, Kano, Baraka và Shao Kahn. Phía bên kia, đội hình của DC Universe có Batman, Superman, Catwoman, Green Lantern, The Joker, Shazam, The Flash, Wonder Woman, Deathstroke, Lex Luthor và Darkseid.

RACE Pro sẽ có demo

Atari cho biết bản demo của trò chơi đua xe RACE Pro nhất định sẽ được tung ra trước lễ Giáng Sinh năm nay thông qua dịch vụ Xbox Live. Game do studio SimBin (Thụy Điển) phát triển, dự kiến ra mắt vào tháng 1/2009.



Rage không cắt nội dung Xbox 360

Tim Willits, trưởng nhóm thiết kế Rage, bác bỏ tin đồn phiên bản của trò chơi này trên Xbox 360 phải cắt bỏ một số nội dung để chứa đủ trong 2 DVD. Ông này khẳng định nội dung của Rage cho 360 vẫn đầy đủ như hai phiên bản cho PC và PS3.

Hell's Highway PC: 30/9

Ubisoft cho biết phiên bản dành cho PC của trò chơi Brothers in Arms: Hell's Highway sẽ ra mắt vào ngày 30/9/2008, muộn 1 tuần so với 2 phiên bản cho Xbox 360 và PS3; tiếp đó sẽ là Tom Clancy's EndWar vào ngày 7/11/2009.

God of War III: kịch bản 120 trang

Theo Gamasutra, phát biểu tại Austin GDC, tác giả Marianne Krawczyk cho biết bà đang làm việc với 120 trang kịch bản của God of War III, đồng thời đề cập đến một số đoạn thoại trong game và một số hành động tương ứng. Nhiều khả năng God of War III sẽ lại là một trò chơi độc quyền của PS3 nhưng sẽ không ra mắt trong năm nay.

F.E.A.R. 2 đi đúng đường

Sau khi Warner Bros. mua lại tên F.E.A.R. từ Activision Blizzard, Monolith đã đổi ngay tên cho đứa con cưng thành F.E.A.R. 2: Project Origin. Như vậy, nhân vật chính Michael Becket sẽ tiếp tục cuộc chơi còn dang dở từ phần 1 – vốn bị "chia 5 xẻ 7" bởi các bản mở rộng không do Monolith thực hiện. F.E.A.R. 2: Project Origin sẽ ra mắt vào ngày 10/2/2009.

White Knight Chronicles: 50 giờ chơi

Nhà phát triển Level 5 tự tin công bố các game thủ sẽ mất khoảng 50-60 giờ để hoàn tất White Knight Chronicles (dự kiến phát hành ngày 25/12/2009 tại Nhật) - trò chơi nhập vai độc quyền cho PS3 của họ. Chi tiết về White Knight Chronicles sẽ được Level 5 giới thiệu tại triển lãm Tokyo Game Show 2008.

Fifa 09: CLB bóng đá ảo

EA Sports công bố hai phiên bản dành cho PS3 và Xbox 360 của trò chơi FiFa 09 sẽ có chế độ chơi trực tuyến tên FIFA 09 Clubs, cho phép người chơi tạo lập hoặc tham gia các "câu lạc bộ ảo" trên toàn thế giới. Mỗi CLB ảo này có số lượng khoảng 50 người, sẽ tham gia thi đấu trực tuyến với các CLB khác theo hình thức Be A Pro (10 chọi 10).

"Nóng" với Disaster: Day of Crisis

Nintendo vừa hoàn tất kế hoạch phát hành trò chơi hành động Disaster: Day of Crisis cho Wii vào ngày 24/10/2008. Bạn vào vai Raymond Bryce – cựu lính thủy đánh bộ để giải cứu thế giới khỏi thảm họa hạt nhân trong 24 giờ.

Nhập vai kiểu Lovecraft

Iron Tower Studio thông báo dự án mang tên Cyclopean đã hoàn tất và đang trong giai đoạn thử nghiệm. Cốt truyện của trò chơi nhập vai này chịu ảnh hưởng mạnh bởi phong cách của tiểu thuyết gia H.P. Lovecraft, vì vậy gameplay tập trung chủ yếu vào những đoạn đối thoại và các sự lựa chọn.

Suikoden trở lại

Suikoden: Tierkreis, phiên bản mới nhất trong dòng game Suikoden, sẽ dành độc quyền cho hệ máy DS của Nintendo – theo thông báo của Konami. Trò chơi mới này sẽ sử dụng kết nối Wi-Fi của Nintendo, cho phép người chơi tham gia các tổ đội để thực hiện nhiệm vụ chung, hoặc gửi phần chơi mình đang kẹt lên mạng nhờ người khác chơi giúp.

PES 2009 thăng hoa

Konami đã ký hợp đồng 4 năm với UEFA để được quyền sử dụng tất cả thông tin về giải đấu UEFA Champions League cho trò chơi Pro Evolution Soccer 2009, kể cả âm nhạc và hình ảnh. Như vậy, cả 3 phiên bản PES 2009 cho PC, Xbox 360 và PC (dự kiến phát hành ngày 11/11/2008) đều sẽ đắm chìm trong không khí UEFA Champions League.

Thêm game về gấu Panda

Activision công bố trò chơi Kung Fu Panda: Legendary Warriors sẽ ra mắt trên Wii và DS vào tháng 11 tới. Trò chơi này sẽ tiếp tục giới thiệu những cuộc phiêu lưu mới của gấu Po và những người bạn.

Chuột SideWinder X8 không dây

Đây là một trong những sản phẩm mới của Microsoft sẽ ra mắt trong năm 2009. SideWinder X8 được thiết kế riêng cho game thủ với ưu điểm mới là có màn hình LCD thể hiện độ phân giải đang sử dụng (từ 250 - 4.000dpi), tốc độ quét 13.000fps. Giá của SideWinder X8 là 99,95USD.

RAGNAROK ONLINE
CUỘC CHIẾN NGÀY TẬN THẾ

Cốt Truyện

RAGNAROK online – câu chuyện nói về trận chiến không khoan nhượng giữa Cái Thiện và Cái Ác trên cao nguyên ngàn dặm Vigrid. Các vị Thần dù mạnh mẽ, tài phép đến đâu cũng khó lòng địch lại số lượng đông đảo của quỷ dữ. Con người đã tham chiến dưới sự dẫn dắt của các Hiệp Sĩ, với sự bảo hộ mạnh mẽ của Linh Mục cũng như phép thuật hỗ trợ của các Pháp Sư,... và với ý chí chiến đấu ngoan cường, con người đã làm cho lũ quỷ dữ phải khiếp sợ. Thần và Người đã sát cánh cùng nhau trong cuộc chiến bảo vệ thế giới. Bọn quỷ dữ bị đẩy lùi trở về địa ngục Niflheim, nhưng chúng luôn chực chờ cơ hội quay lại thâu tóm thế giới lần nữa …

Các chiến binh trong RAGNAROK:

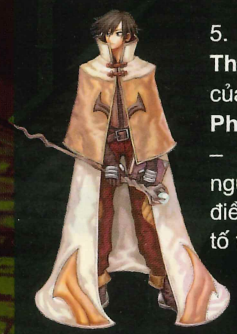
Các chiến binh trong cuộc chiến Ragnarok đều thuộc các dòng dõi cao quý, lâu đời tại Rune Midgard.

1. **Swordman - Kiếm Sĩ** (tiền thân của **Knight - Hiệp Sĩ** và **Crusader – Chiến Binh Thập Tự**): là người đi đầu trong các cuộc chiến lớn - nhỏ. Chúng ta có thể diễn tả các nhân vật dạng này với 2 cụm từ đặc trưng "Trâu Bò và Hổ Báo" - lý do để có được biệt danh "cao quý" này là vì : Phòng Thủ cứng như da Trâu, Sinh Mệnh nhiều như huyết Bò và ngoài ra còn các các kỹ năng phụ trợ vô cùng dữ dằn, dũng mãnh như Hổ, cộng thêm khả năng di chuyển cực kỳ nhanh nhẹn, tốc độ vượt trội hơn cả Báo. *Sự lựa chọn hoàn hảo cho những ai thích đi càn quét đối thủ*.

2. **Thief - Đạo Chích** (tiểu bối của **Assassin – Sát Thủ** và **Rouge – Đạo Tặc**): là các chuyên gia Đâm Thọt và Chôm Chỉa – với tốc độ di chuyển nhanh nhẹn, lúc ẩn lúc hiện, các đối thủ sẽ bị hạ gục rất nhanh chóng bằng 1 chiêu Đâm chí mạng vào yếu huyệt. *Nhân vật này thích hợp cho những ai thích chơi trò "Hit And Run"*. Ngoài ra, với tài "diệu thủ", Đạo Chích có thể Chôm bất cứ thứ gì nếu thích..

3. **Acolyte - Tu Sĩ** (khởi đầu của **Priest – Linh Mục** và **Monk – Thầy Tu**): là những con người yêu hòa bình, công lý và có lòng nhân ái. Với khả năng hỗ trợ toàn diện: hồi phục nhanh sinh mệnh, cổ vũ tinh thần (buff) cho đồng đội, tuy không có khả năng sát thương cao nhưng *có ảnh hưởng lớn đến cục diện của các trận chiến*. Dòng nhân vật này phù hợp cho các nữ nhi cũng như các quý cô thích nhàn hạ và có lắm anh theo (xin buff).

4. **Archer - Cung Thủ** (khởi sự của **Hunter – Thợ Săn** và **Bard – Nhạc Công**, **Dancer – Vũ Công**): là kẻ thù truyền kiếp của các bọn Thief - Đạo Chích, chuyên nghề Săn và Bắn. Với lợi thế tầm xa, những đòn sát thương khủng khiếp có thể dễ dàng săn bất cứ quái vật nào; khả năng ra đòn nhanh và chính xác gần như tuyệt đối "Bách Phát Bách Trúng", *Cung thủ trở thành nỗi ác mộng kinh hoàng cho các nan nhân có ít chiêu tấn công từ xa như Đạo Chích, Tu Sĩ...*



5. **Magician - Ảo Thuật Gia** (tập sự của các **Wizard – Phù Thuỷ** và **Sage – Hiền Triết**): là người có khả năng điều khiển các yếu tố tự nhiên, sử dụng khả năng tâm linh tạo thành sức mạnh thực tế: Mưa Lửa, Động Đất, Bão Tuyết, Sấm Sét... Chính vì *khả năng gây sát thương phép thuật rất cao nên các dàn công binh, càn quét rất e dè khi phải đối đầu với họ*. Một sự lựa chọn không tồi cho các nhân vật thích "lao động trí óc" hơn chân tay.

6. **Merchant - Thương Gia** (khởi nghiệp của **Blacksmith – Thợ Rèn** và **Alchemist – Giả Thuật Gia**): là nhân vật phù hợp cho những ai thích kinh doanh. *Với skill "Mua Rẻ, Bán Mắc" - thương gia có thể dễ dàng tích góp, làm giàu một cách dễ dàng và chân chính*. Ngoài ra chỉ có lớp nhân vật Thương Gia mới có khả năng thuê xe chứa hàng, treo Shop bán hàng - skill độc quyền mà các Class khác không có được. Hơn nữa *khả năng chế tạo các item quý hiếm* cũng làm nhiều người thèm muốn. Mặt khác, trong các trận chiến thì họ cũng là một đối thủ đáng gờm, cần phải e dè.

7. **Võ Sinh Taekwondo** (căn bản của **Võ Sư Taekwondo** và **SoulLinker - Tiên Tử**): là nhân vật có khả năng cận chiến tốt, các tuyệt kỹ chuyên dụng để áp sát và ra đòn với tốc độ cực nhanh, cước pháp dũng mãnh có thể nện cho bất kỳ kẻ địch nào chóang váng, sau đó giáng

những đòn sát thương khủng khiếp lên đối thủ. Đây là lớp nhân vật có khả năng solo cao, phù hợp cho những ai thích "Xâm Mình"chiến đấu đơn độc.

8. **Ninja - Nhẫn Giả** (nhân vật quá ư nổi tiếng từ phim cho đến đời thực): lớp nhân vật huyền bí, ẩn chứa trong mình những nghệ thuật ám sát tài tình, không kém Job Assassin - Sát Thủ. Nhẫn đạo là điều kiện tiên quyết ghi dấu ấn mạnh mẽ về dòng nhân vật NinJa, mỗi một NinJa đều chọn cho mình một con đường Nhẫn đạo riêng để có thể tự mình tạo ra các tuyệt kỹ Nhẫn Thuật khác biệt. Đa số các cuộc đối đầu giữa các NinJa và đối thủ khác hệ thường thì có thắng hay ít ra là hòa - còn các trận chiến giữa các NinJa tuyệt đỉnh thì không ai có thể biết được. Một NinJa toàn năng đang chờ các bạn khám phá.

9. **Gunslinger - Xạ Thủ** (các nhân vật dùng cung kiếm là xưa rồi, chuyển sang dùng súng cho nó hiện đại): lớp nhân vật đáng sợ từ đời thực cho đến cả trong game. Dân gian thường đùa rằng "Gươm giáo vô tình - Súng đạn không mắt", dù đi đâu hay làm gì thì khi nghe "súng" ai cũng phải e dè. Súng thật sự rất đáng sợ về khả năng sát thương, tốc độ kinh khủng và khi phải đối đầu với loại vũ khí này thì chỉ từ chết đến bị thương. Sự kết hợp giữa Súng và Xạ Thủ tài ba sẽ tạo nên những huyền thoại: ba sẽ tạo nên những huyền thoại: Cowboy Viễn Tây, Tay Súng Bá Vàng, Nhất Xạ Đoạt Mệnh... liệu bạn có làm nên tên tuổi với Class Gunslinger?

Trên đây chỉ là 9 lớp nhân vật cơ bản, còn rất nhiều nhân vật cao cấp khác sẽ được tổng hợp và gửi đến bạn đọc trong kỳ sau. So với các game trực tuyến hiện nay, game Ragnarok Online có cốt truyện mới lạ, hấp dẫn, sôi động, mang tính đối kháng mãnh liệt nhưng lại gói gọn trong khung ảnh cực kỳ dễ thương, tươi trẻ và xinh xắn. Tất cả đang chờ bạn khám phá, đặt tên của chính bạn trên ngọn cờ phấp phới nơi thành lũy mà bạn sở hữu hay chỉ đơn giản là bạn yêu thích giải trí nhẹ nhàng, nuôi thú - dẫn đi long nhong, lập room chat để tán dóc, tận hưởng hình ảnh tráng lệ các toà thành, những hòn đảo tươi xinh của game.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

BÌNH CHỌN GAME THI ĐẤU CHO GIẢI VESC 2008

VESC 2008, giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử lần thứ 3 sẽ được tổ chức vào tháng 12 tới đây, vòng loại khu vực được tổ chức ở HN và TPHCM. Vòng chung kết quốc gia được tổ chức ở NTĐ Phan Đình Phùng, Tp.HCM. Bốn game thi đấu chính thức tại giải là: Counter Strike 1.6, Dota Allstars, FIFA 09, Starcraft: Broodwar. Hiện nay, BTC đang tiến hành bình chọn online giữa các game Wacraft III Melee, PES 2008, Need For Speed, Age of Empire… dự kiến bổ sung vào các game thi đấu. Các bạn có thể tham gia bình chọn tại trang web: *http://www.esport.vn*

GARENA CHẤP NHẬN THANH TOÁN BẰNG THẺ VEN VÀ FPT GATE

Từ tháng 9/2008, người chơi game sẽ có thể thanh toán các dịch vụ trên cổng thông tin điện tử Garena (*www.garena.com*). Trước đây, người sử dụng các dịch vụ Garena tại Việt Nam cần phải sử dụng các loại thẻ tín dụng quốc tế như Master, Visa… thì nay có thể sử dụng thẻ Gate card (của FPT Online) và VEN card (của VEN JSC) để thanh toán các chi phí trên cổng thông tin điện tử Garena. Tham khảo thêm tại: *http://game.gate.vn*, *http://garena.esport.vn* hoặc *http://elive.vn*.

CHUẨN BỊ THÀNH LẬP VIRESA

Đề án thành lập Hội Thể thao Điện Tử và Giải Trí Việt Nam (VIRESA) và tiến trình hoạt động do ban vận động đệ trình đã được bộ Văn Hóa Thể Thao và Du Lịch cũng như Bộ Nội Vụ thông qua. Đây là bước tiến lớn và chỉ còn chờ thời điểm tổ chức đại hội thành lập là VIRESA sẽ chính thức đi vào hoạt động. Dự kiến sau khi thành lập Hội, tương ứng với 3 mục tiêu sẽ có 3 nhóm nhân sự chuyên trách phục vụ cho việc phát triển.

GIẢI PES UNS U18 CUP

Ngày 14/9/2008, giải thi đấu PES 2008 uNs U18 Cup đã diễn ra tại 101 – D9 Đặng Văn Ngữ, HN. Đây là giải đấu dành cho các game thủ dưới 18 tuổi. Có 60 game thủ tham gia tranh tài.

MST PRIME DEFENDING THÁNG 9

Mst Prime Defending tháng 9 là giải đấu hàng tháng do Cyber Game MST tổ chức cho cộng đồng DotA tại khu vực TP.HCM, đã quy tụ được gần 20 đội. Bốn đội DVN, StarsMT, StarsBoba và KoG được đặc cách vào thẳng vòng tứ kết bởi thành tích của họ tại WCG khu vực. Bất ngờ lớn nhất của giải là StarsMT – hạng 2 WCG TP.HCM 08 bị KoTL loại ngay tại vòng tứ kết. Một hạt giống khác của giải là DVN cũng bị 3H hạ tại vòng đấu này. StarsBoba thi đấu lấn lướt và giành ngôi vô địch một cách thuyết phục.

GIẢI ĐẾ CHẾ MASTER OF AUTUMN 08

Giải thi đấu đế chế Master of Autumn 08 thuộc hệ thống giải AOE Champion Series được cộng đồng AOE Việt Nam tổ chức tại Hà Nội vào ngày 31/08 đã kết thúc thành công tốt đẹp. Phiên bản thi đấu là AOE: Rise of Rome, thi đấu đồng đội 4vs4. Giải đấu không chỉ có sự tham gia của các đội game mạnh tại Hà Nội như Dương Quảng Hàm, Xây Dựng, BKE… mà còn thu hút các đội game khác ở miền Bắc như Thái Bình, Nam Định về tranh tài. Đội Dương Quảng Hàm từ lâu là một đội game AOE mạnh tại miền Bắc và ở giải đấu này đã tiến thẳng đến ngôi vô địch không mấy khó khăn. Trận hung kết, Dương Quảng Hàm thắng đội Hà Đông với tỉ số 3 – 1.

CON ĐƯỜNG TƠ LỤA TRÒN 2 TUỔI

Tối 14/9/2008, tại tiệm TP.HCM và HN đã diễn ra đêm hội kỷ niệm 2 năm vận hành của MMORPG Con Đường Tơ Lụa. Hai năm qua, game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) xuất sắc nhất Hàn Quốc năm 2005 tại Việt Nam đã trải qua nhiều cột mốc đáng chú ý. Cuối 2007, nhà phát hành VDCNet2E tung ra phiên bản "châu Âu", cho phép người chơi xây dựng nhân vật theo hướng phát triển cực điểm theo thế mạnh riêng, phù hợp hơn với kiểu chơi tổ đội đòi hỏi có vai trò của các thành viên biết chịu đòn, tấn công và hỗ trợ. Đến tháng 7/2008, phiên bản Lạc Khắc Sơn mở rộng bản đồ của CĐTL. Trong đêm hội, đoạn chiếu thử được VDCNet2E trình chiếu cho thấy bóng đen một cánh chim khổng lồ - con trùm của Lạc Khắc Sơn cùng những trận công thành chiến "nghẹt thở". Ông Phạm Hoàng Hải, phó tổng giám đốc và là giám đốc chi nhánh TP.HCM của VDCNet2E, cho biết dự kiến vào tháng 12/2008, phiên bản Công Thành Chiến của CĐTL sẽ được "trình làng" tại Việt Nam. Được biết, đây là phiên bản mới nhất và hiện đang được thử nghiệm trên toàn cầu. Phiên bản Công Thành Chiến (cho phép chinh phạt và đánh thuế) hứa hẹn sẽ đẩy cao hơn sự hấp dẫn trong một thế giới vốn mới chỉ có các cuộc chiến quy mô trung bình giữa các hãng bảo tiêu và các băng đạo tặc.

MIỀN NAM VÔ ĐỊCH BOOM TOURNAMENT 2008

Ngày 3/9/2008, vòng chung kết Boom Tournament – giải đấu lớn nhất trong năm với tổng giải thưởng lên đến 400 triệu đồng của trò chơi trực tuyến Boom Online - đã diễn ra vào suốt chiều tối ngày Chủ Nhật 31/8/2008 tại hội trường Nhà Thiếu Nhi TP.HCM. Giải đấu cuốn hút hàng trăm Boomer đến tham dự và cổ vũ cho 10 đội vào vòng chung kết. Kết thúc giải đấu, VinaGame đã trao cho đội vô địch HV Pro với giải thưởng 20 triệu đồng; đội Mỏ Nhọn về nhì với giải thưởng 10 triệu đồng; xếp hạng ba là đội Destiny với giải thưởng 5 triệu đồng. Tham khảo: *http://boom.zing.vn*

FPT ONLINE: NẠP THẺ, LẬT "MA TRẬN" CHO 4 GAME

Vào ngày 8/9/2008, "Bật tung 9 ô – Ẩm lô hàng khủng" sẽ là chương trình mới dành cho 4 game MU, PTV, Thiên Long Bát Bộ và Đặc Nhiệm Anh Hùng. Sự kiện này kéo dài từ ngày 8/9-8/10/2008 và bắt đầu từ lúc 8g00 đến 24g00 hàng ngày. Đây là chương trình được mô phỏng theo mô hình trò chơi ma trận bí ẩn. Theo đó, nhà phát hành game FPT Online sẽ mở 4 ma trận bí ẩn trong ngày cho 4 thể loại game khác nhau. Mỗi ma trận sẽ có 9 ô vuông, nhiệm vụ của người tham gia là phải lật và tìm ra 2 ô vuông có hình giống nhau. Mỗi lượt tham gia người chơi chỉ được lật 2 ô vuông. Sau 10 ngày thực hiện chương trình, FPT Online đã quyết định tăng thêm một số vật phẩm của các game.

"NẤM LÙN" TUNG CHIÊU "ĐỘC"

VinaGame cho biết sẽ chính thức ra mắt phiên bản thử nghiệm (Close Beta) của trò chơi trực tuyến "Nấm lùn phiêu lưu ký" vào ngày 1/10/2008. Theo đó, để chào đón sự kiện này, tất cả các game thủ sẽ có cơ hội nhận nhận ngay một món quà trong game cực kỳ hấp dẫn. Từ ngày 5/9/2008 – 30/9/2008, người chơi chỉ cần đăng ký tham gia chương trình tại website http://nam.zing.vn và khi đạt đẳng cấp 20, vật phẩm này sẽ được tặng trực tiếp vào tài khoản. Trong khi chờ đợi phiên bản Closed Beta vào tháng 10/2008 tới, cộng đồng những người yêu Game Nấm lùn có thể chơi thử bản Mini Game miễn phí tại website *http://nam.zing.vn*. Được biết, sắp tới đây game Nấm lùn phiêu lưu ký có thể được chơi dưới dạng máy cầm tay (Console). Tuy nhiên, đây vẫn còn là điều "bí mật". Tham khảo: *http://nam.zing.vn*.

HOTSTEP: KHUYẾN MÃI LỚN, CÀI ĐẶT TẬN NHÀ

Sau chương trình cài đặt game HotStep miễn phí diễn ra tại TP.HCM, bộ phận vận hành game HotStep quyết định tiếp tục triển khai hoạt động chăm sóc khách hàng đặc biệt này đến Bà Rịa - Vũng Tàu và Biên Hòa, Đồng Nai cùng nhiều tỉnh thành khác. Tham khảo: *http://hot.zing.vn*.

CHINH ĐỒ ĐẦY THAM VỌNG

VinaGame cho biết từ 9g00-21g00 ngày 27/9/2008, tất cả game thủ có nhu cầu tìm hiểu game Chinh Đồ có thể đến những phòng máy gần nhất tại địa phương có diễn ra chương trình "Ra mắt Chinh Đồ - Miễn phí cùng chơi" để có cơ hội được chơi game này hoàn toàn miễn phí. Không chỉ được chơi miễn phí mà game thủ còn được miễn phí luôn phần tiền thuê máy tại các "lãnh địa chinh đồ". Thêm vào đó, chương trình "Truy công lĩnh thưởng" là một sự kiện đặc biệt và mới lạ vì lần đầu tiên game thủ Việt Nam không những được chơi game miễn phí mà còn được trả lương bằng tiền mặt. Danh sách bảng xếp hạng và quy cách nhận thưởng, địa điểm trao thưởng sẽ được cập nhật thường xuyên và chi tiết trên trang chủ Chinh Đồ tại địa chỉ: *http://chinhdo.zing.vn*. Ngoài ra, từ 7/10-14/10/2008, tất cả chủ phòng máy trên toàn quốc có thể tham gia chương trình "Cài Chinh Đồ - Tiền đầy túi" để có cơ hội quay số trúng các giải thưởng lớn cùng VinaGame với tổng giá trị là 100 triệu đồng. "Chứng nhận Mỹ nữ Chinh Đồ" cũng là chương trình nổi bật trên toàn quốc nhằm cổ vũ và tạo điều kiện cho các bạn game thủ nữ tham gia giải trí cùng Chinh Đồ.

CABAL ONLINE CHINH PHỤC MỘ CỔ

Phiên bản mới với tên gọi "Cabal – Bí mật ngôi mộ cổ" đã được cập nhật vào ngày 08/09/2008. Hệ thống Dungeon mới : Forgotten Temple B2F hứa hẹn là nhiều thử thách kịch tính và đầy bất ngờ. Để tham gia vào Dungeon, những chiến binh Cabal phải đạt trình độ level 115 trở lên. Chiến thắng trong Forgotten Temple B2F không thuộc về kẻ mạnh nhất, nó thuộc về một tập thể mạnh mẽ và đoàn kết và khôn ngoan. Mọi chiến thắng đều sẽ có những phần thưởng xứng đáng. Một hệ thống Bộ trang sức Hoa Tai và Vòng cổ tay mới là những vật phẩm mà mọi chiến binh sẽ mong muốn sở hữu. Mọi thông tin chi tiết, vui lòng xem tại: *http://ca.playpark.vn*.

CHƯƠNG IV SHAIYA: SỰ VĨNH CỬU

Chương 4 Sự Vĩnh Cửu (Eternity) là món quà của Etaine , như luồng gió mới thổi vào thế giới Shaiya, làm thay đổi vạn vật. Nhạc nền khi đăng nhập sẽ thay đổi bằng một bản nhạc mới. Toàn bộ vật phẩm sẽ được phân biệt theo màu sắc, nhằm giúp người chơi dễ dàng nhận biết được giá trị của vật phẩm đó, ngoài ra màu sắc còn giúp hệ thống vật phẩm phong phú, đa dạng hơn, giúp người chơi tự hào hơn khi mình trang bị được những vật phẩm "khủng" với màu hiển thị đặc biệt. Ngoài ra, còn có những thay đổi về hệ thống Kỹ Năng, thay đổi cấp độ chuyển cấp và số lượng điểm kinh nghiệm để thăng cấp, thay đổi giới hạn điểm chiến tích đạt được.

HƯỚNG TỚI MỘT TỔ CHỨC e-Sport của THẾ GIỚI

Tiếp theo phần đầu của bài viết "Đi một ngày đàng ... trên đất Hàn", TGG 09/2008, kỳ này TGVT-Thế Giới Game đăng phần còn lại của bài viết. Tác giả đã cho thấy ngay cả các quốc gia tiên tiến cũng đã phải mất nhiều công sức để công nhận và phát triển e-Sport.

Xem eSports như nội dung thể thao

Tiếp sau sự kiện chung kết Pro League Sinhanbank Cup 2008, đại biểu e-Sport của các quốc gia cùng tiến hành các buổi thảo luận chung về mô hình phát triển (với những tham luận đưa ra các vấn đề đang tồn tại) để đưa e-Sport phát triển hơn nữa; đã có rất nhiều nội dung hay được trình bày, mổ xẻ trao đổi trên tinh thần cởi mở hợp tác toàn diện. Sau lễ khai mạc long trọng trước đông đảo giới truyền thông nước sở tại cùng bài phát biểu từ chủ tịch hội e-Sport Hàn Quốc KeSPA là các bài tham luận từ các quốc gia tham dự, trong đó đáng chú ý là các chủ đề từ nước chủ nhà Hàn Quốc về lý do tổ chức hội thảo chuyên đề hàng năm này (e-Sport Symposium), đề xuất thành lập liên đoàn e-Sport quốc tế (IeSF – International e-Sport Federation) cùng mô hình phát triển, tầm nhìn và cấu trúc hoạt động trong tương lai. Đoàn Nhật Bản lại đưa ra các vấn đề về chuẩn hóa quốc tế chọn lựa nội dung và định nghĩa e-Sport (Standardization of international e-Sports matches) cũng như hãy coi e-Sport là các nội dung của thể thao (e-Sports as Sports content). Đây được coi là một trong những đề xuất mang tính thực tế cao, đi sâu tìm tòi bản chất vấn đề, cũng như đưa ra các hướng đi hết sức cụ thể để e-Sports cùng các nội dung đi kèm có thể tồn tại và phát triển được.

Bắt đầu từ bài "Chuẩn hóa e-Sport toàn cầu" (Global Standardization) của Frank Sliwka, chủ tịch hội e-Sport cộng hòa liên bang Đức đề cập tới các yêu cầu cơ bản của một game được coi là e-Sport cũng như các quy tắc thống nhất chung trên toàn thế giới, không khí dường như nóng hẳn lên với những tranh luận hết sức hấp dẫn. Mạch vấn đề được đại diện từ Đan Mạch và Úc tiếp nối thú vị với các đề xuất về hệ thống tuyển dụng và đào tạo trọng tài (Referee Training and Selection System), phương thức chọn lựa VĐV và hệ thống quản lý VĐV theo tiêu chuẩn thể thao chuyên nghiệp (Players Draft & Management System). Đặc biệt, phần thảo luận và trao đổi kinh nghiệm mà ban tổ chức (BTC) mời mỗi quốc gia một đại biểu tham gia, trả lời câu hỏi từ báo giới, người tham dự rất thú vị với nhiều vấn đề được đặt ra và trả lời thẳng thắn, nghiêm túc quanh các nội dung liên quan đến xu hướng phát triển e-Sport trên thế giới trong tương lai gần và mục tiêu của liên đoàn sau khi thành lập. Tiến sỹ Mai Anh cũng đã trả lời một số vấn đề liên quan đến những bất cập cố hữu còn tồn tại làm hạn chế khả năng phát triển của e-Sport tại Việt Nam như khó khăn về cơ sở hạ tầng, cách biệt về nhận thức và trình độ giữa các người chơi, kinh phí hoạt động cùng một số rào cản khác...

"Món" Starcraft trong tiệc tối

Dường như vẫn còn phấn khích, buổi tiệc tối hôm đó các đại biểu vẫn tiếp tục "tranh luận" nóng bỏng nhưng cởi mở các vấn đề còn khúc mắc, tạo cảm giác tất cả cùng hướng tới một mục đích phát triển một nền e-Sport toàn cầu thống nhất, cùng khao khát thống nhất các tiêu chuẩn, quy định cũng như tìm ra đường hướng làm việc lâu bền. Cũng tại chính tiệc tối này, chúng tôi được các bạn chủ nhà Hàn Quốc trình diễn công nghệ truyền hình số với việc xem trực tiếp các trận thi đấu Starcraft qua máy điện thoại cầm tay với chất lượng hình ảnh, âm thanh sống động. Quả thực theo cảm nhận của tôi, Hàn Quốc thực sự đã có các điều kiện tuyệt vời để phát triển e-Sports từ cơ sở hạ tầng đến phương thức tiếp cận, công nghệ truyền thông và cách thức làm việc chuyên nghiệp đáng nể.

Chương trình làm việc kết thúc bằng lễ ký kết và họp báo công bố biên bản ghi nhớ việc đồng ý hợp tác cùng thúc đẩy và ủng hộ sự ra đời của liên đoàn e-Sport thế giới. Buổi lễ diễn ra tại tòa nhà Apec (Apec

House) nằm ở phía nam thành phố Busan xinh đẹp, nơi thường xuyên diễn ra các cuộc họp quốc tế cấp lãnh đạo, nguyên thủ quốc gia. Trước khi chính thức công bố bản ghi nhớ, tất cả các đại biểu lại có thêm một cơ hội trả lời báo giới. Những vấn đề khá "nhạy cảm" mang tính đặc thù của thể thao điện tử được đưa ra như IeSF làm thế nào nếu các nhà phát hành – sản xuất game e-Sport không chịu phối hợp? IeSF sẽ có ngay các hoạt động gì để chứng tỏ tính cần thiết cho sự ra đời của mình, nguồn kinh phí duy trì hoạt động và phát triển IeSF từ đâu? Tuy nhiên, nhìn chung, tất cả đại biểu, giới truyền thông và người yêu e-Sports đều rất ủng hộ và mong chờ sự ra đời của IeSF; hy vọng cột mốc này tạo được sự phát triển thống nhất giữa các quốc gia, khu vực, toàn cầu để đưa e-Sport trở thành bộ môn thể thao và được đón nhận ngày càng rộng rãi. Lễ ký kết diễn ra giữa đại diện các nước thành viên tham dự (tiến sỹ Mai Anh đại diện cho đoàn Việt Nam) trước sự chứng kiến của đông đảo quan khách như bộ trưởng Văn Hóa Thể Thao Du Lịch, thứ trưởng bộ Thông Tin Truyền Thông, chủ tịch hiệp hội Công Nghệ Thông Tin và đông đảo giới truyền thông nước sở tại. Với việc ký vào biên bản ghi nhớ này, Việt Nam chính thức ủng hộ sự ra đời của liên đoàn nói chung cũng như sẽ phấn đấu đóng góp cho các hoạt động e-Sport trong nước và quốc tế. Trong khoảng thời gian quý báu làm việc tại nước bạn, tôi cũng cảm nhận được sự quan tâm rất đặc biệt của cộng đồng quốc tế dành cho Việt Nam, họ cũng hết sức ngưỡng mộ trước những kết quả sơ bộ trong hai năm vừa qua từ các hoạt động phát triển thể thao điện tử trong nước thông qua các nội dung trao đổi và hình ảnh được gửi tới. Trong thời gian qua chúng ta đã tổ chức các sự kiện quy mô lớn; hệ thống website đồ sộ về e-Sports cũng như các phong trào cộng đồng được phát triển ngày càng chuyên nghiệp, nhưng dấu hiệu ấn tượng nhất có lẽ là việc chuẩn bị ra đời của hội Thể Thao Điện Tử và Giải Trí Việt Nam (VIRESA) minh chứng cho sự quan tâm của nhà nước tới bộ môn thể thao mới của thế kỷ này.

> "Cũng tại tiệc tối này chúng tôi được các bạn chủ nhà Hàn Quốc trình diễn công nghệ truyền hình số, cho phép xem trực tiếp các trận đấu Starcraft qua máy điện thoại cầm tay với chất lượng hình ảnh, âm thanh sống động"

Chặng đường 9 năm

Cũng có các bài học kinh nghiệm được chia sẻ và các tấm gương về đam mê và cống hiến cho e-Sport nói chung rất đáng khâm phục như anh bạn Thomas (Đức) đã làm việc cho e-Sport toàn bộ thời gian trong vòng 9 năm liên tục không ngừng nghỉ để được chính phủ Đức đồng ý thành lập hội e-Sport quốc gia và nền e-Sport Đức phát triển nở rộ được công nhận trên toàn cầu; anh bạn Bobby (Đài Loan) với mô hình phát triển liên kết e-Sport mở rộng hết sức thông minh. Bài học về phát triển e-Sport tại Trung Quốc, tuy chỉ mới bắt đầu trong vài năm vừa qua nhưng đã được sự ủng hộ to lớn từ phía chính phủ, không chỉ về tài chính mà còn cả hành lang pháp lý như tạo điều kiện tổ chức hệ thống giải đấu liên trường học, đưa e-Sport thực sự trở thành bộ môn thể thao đến với giới trẻ một cách bài bản có quản lý và định hướng.

Nhìn nhận chung tại mỗi quốc gia, e-Sport cũng cần có sự cạnh tranh và tham gia phát triển từ nhiều phía nhằm tận dụng nguồn lực xã hội hóa để đa dạng các hoạt động nhằm tìm ra mô hình phát triển bền vững. Tại Việt Nam chúng ta mới chỉ đi những bước đầu tiên trên con đường xây dựng nền thể thao điện tử, tuy đã có các kết quả khả quan ban đầu nhưng cũng đang có những điều mang tính tự phát. Nếu Hàn Quốc đã dùng e-Sport như một trong những phương tiện để làm cầu nối, thương hiệu cho đất nước thì chúng ta cũng nên nghiêm túc xem xét, đánh giá vấn đề này.

HOÀN PHAN

Các đại biểu cùng thảo luận và trả lời câu hỏi tại hội thảo chuyên đề

Lễ ký kết biên bản hợp tác ghi nhớ

Cùng chụp ảnh lưu niệm

Hợp tác là tiền đề của mọi sự phát triển

Trẩy hội quanh GAME Trái Đất

Trong khi chờ đợi "Gameshow" Việt Nam – ISGAF 2008 diễn ra vào tháng 10/2008 sắp tới, hãy cùng TGVT - Thế Giới Game điểm qua các triển lãm - festival game quốc tế nổi bật.

E3

http://www.e3expo.com; www.e3summit08.com

Tính đến 2007, E3 (Electronic Entertainment Expo) là sự kiện triển lãm giải trí điện tử nổi tiếng và qui mô nhất thế giới được tổ chức thường niên tại trung tâm Triển Lãm Los Angeles, Mỹ. Để làm được điều này không phải dễ. Không ít sự kiện - triển lãm lớn và rất nổi tiếng đã ngừng hoạt động vì nhiều lý do. E3 đã vượt qua "cửa tử thần" khi đơn vị chủ quản sự kiện này là hội Phần Mềm Giải Trí (ESA) Mỹ tuyên bố "giảm biên chế" vào 2007 và sau đó tuyên bố tách E3 thành 2 nhóm hoạt động là E3 Media & Summit và Entertainment for All. Điều đáng chú ý là ESA đã kí thỏa thuận nhường bớt một phần hoạt động triển lãm cho đối tác khác - tập đoàn chuyên về triển lãm - sự kiện - truyền thông IDG World Expo. Cũng vào thời điểm đó, một lãnh đạo chủ chốt của E3 là bà Mary Dolaher đã quay trở về cơ quan cũ để tham gia phụ trách hệ thống triển lãm của IDG trong nước Mỹ.

Entertainment for All, "kẻ thay thế" GamePro Expo của IDG và đồng thời là "kẻ nối dõi" E3 của ESA, được vận hành bởi IDG. Như vậy E3 vẫn tiếp tục hoạt động thường niên ở Los Angeles, Mỹ nhưng với cái tên mới, viết tắt: E for All.

Trong khi đó, ESA vẫn tiếp tục vận hành một phần hoạt động truyền thống của E3 cũ với E3 Media&Summit (www.e3summit08.com). Tuy nhiên, sự kiện này chỉ dành cho khách mời.

Game Developers Conference

www.gdconf.com

Nếu bạn đến San Jose để tham dự Game Developer Conference (GDC) thì coi chừng không thuê được khách sạn! Vào tháng 2 hàng năm, thành phố San Jose, California, Mỹ tràn ngập "người lạ" đến từ khắp nơi trên thế giới. Nhưng những "kẻ lạ mặt" đó lại chính là những huyền thoại sống như Clifford Blezinski, Will Wright, Shigeru Miyamoto, Kazunori Yamauchi . Họ đã tạo ra những trò chơi làm say mê biết bao nhiêu thế hệ. GDC là trái tim của ngành công nghiệp game thế giới.

Không ai phủ nhận GDC là sự kiện game chuyên nghiệp lớn nhất của ngành công nghiệp giải trí điện tử. Các chuyên gia lập trình, nhà sản xuất, nhà thiết kế, các "phù thuỷ" âm thanh, ánh sáng, các tay kinh doanh game sừng sỏ và các nhân vật bí hiểm khác đều đến đây để chia sẻ ý tưởng và nhào nặn tương lai của ngành công nghiệp game. .

Bắt nguồn từ một buổi họp mặt trao đổi cách đây hơn 20 năm (1987) giữa khoảng 25 người làm nghề phát triển game (developer) tại nhà của một lập trình viên nổi tiếng tại San Jose, đến nay GDC đã trở thành sự kiện kéo dài cả tuần cho hơn 16.000 "kẻ chuyên nghiệp" với các bài trình bày "ruột gan" của các diễn giả từ các studio nổi đình nổi đám, các khóa đạo tạo ngắn hạn, cấp tốc nhưng vô cùng thiết thực. Nếu bạn muốn nghe về lập trình địa hình, soạn nhạc tương tác, quản lý các mạng xã hội trực tuyến hay tìm hiểu hành vi của game thủ nữ, GDC Mỹ là nơi lý tưởng.

Ban đầu, GDC mang tên là Computer Game Developer Conference (CGDC). Sau đó, triển lãm-hội thảo này được đổi tên thành GDC. Tên tuổi của sự kiện này gắn liền với các hoạt động của nhà tổ chức CMP Game Group như giải thưởng Spotlight Awards (1997-1999), giải thưởng game Developer Choice Awards từ 2001 đến nay và đáng chú ý là giải thưởng của hoạt động Independent Games Festival từ năm 1999 đến nay dành cho những game độc lập (không có đầu tư của các nhà phát hành lớn) chưa được công bố và phát hành.

CMP Game Group còn gắn kết nhiều sự kiện khác vào GDC như "GDC Mobile", "Game Connection @ GDC", hay "Serious Games Summit", nơi thảo luận về việc phát triển game với các mục đích thực dụng cho các ngành giáo dục, quân sự, y tế... GDC không chỉ gói gọn trong lãnh thổ của Mỹ mà còn được tổ chức mở rộng ra quốc tế với các sự kiện như GDC Russia, China Game Summit, GDC London...

D.I.C.E. Summit

www.dicesummit.org

Tên của sự kiện này chỉ tình cờ được ghép lại thành "hột xí ngầu" chứ thực ra là từ ghép tắt của 4 từ thiết kế (Design), đổi mới sáng tạo (Innovation), truyền thông giao tiếp (Communicate) và giải trí (Entertain). DICE là sự kiện kéo dài nhiều ngày dành cho giới phát triển - kinh doanh trò chơi điện tử, diễn ra hàng năm tại Las Vegas, Nevada, Mỹ. Được đưa vào hoạt động từ 2002 bởi viện Hàn Lâm Nghệ Thuật và Khoa Học Tương Tác (Academy of Interactive Arts & Sciences), DICE là nơi tổ chức giải thưởng thường niên Interactive Achievement Awards của hội Phần Mềm Giải Trí (Entertainment Software Association) Mỹ.

Montreal International Game Summit (MIGS)

www.sijm.ca

Tên của website chính thức sự kiện này được viết tắt từ tiếng Pháp (Le Sommet international du jeu de Montréal) trong khi nếu bạn gọi sự kiện này là MIGS thì đó là cách đọc tên tắt từ tiếng Anh.

Mặc dù Canada là nơi cư trú của nhiều studio hùng mạnh nhưng MIGS cũng chỉ mới bắt đầu hoạt động từ 2004. Đến nay, MIGS, với mô hình phát triển tương tự GDC nhưng với qui mô khiêm tốn hơn, phát triển khá tốt. Năm 2007, đã có hơn 1200 khách tham dự sự kiện. Năm nay, MIGS sẽ diễn ra từ 18-19/10/2008 tại thành phố Montreal, Canada.

Leipzig Game Convention

www.gc-germany.com

Không ít người gọi sự kiện game nổi tiếng này của Đức là "Leipzig". Bởi từ khi bắt đầu hoạt động đến nay (2002), gameshow này luôn được tổ chức ở thành phố Leipzig, Đức. Ngay cả năm nay, sau nhiều tin đồn thất thiệt, người Đức vẫn đảm bảo cho gameshow này diễn ra suôn sẻ. Tuy nhiên, nếu gọi tên cho đúng thì sự kiện game này ở Đức được mang tên là Game Convention, viết tắt là G|C. Từ 20-23/8/2008, G|C 2008 đã diễn ra "xuôi buồm, mát mái". Ban tổ chức cũng đã tuyên bố lịch trình dự kiến năm sau của sự kiện: 19-23/8/2009.

Theo thông tin mới nhất công bố ngày 9/9/2008, công ty mẹ Leipziger-Messe đã chỉ định bà Silvana Kürschner (37 tuổi) làm giám đốc chiến lược của dự án G|C Global - tiếp tục đẩy mạnh hoạt động của G|C ra toàn cầu. Trên thực tế, từ năm ngoái 2007, phiên bản châu Á của G|C mang tên GCA 2007 (Game Convention Asia) đã diễn ra lần đầu tiên tại Singapore. Còn GCA2008 (*http://www.gc-asia.sg/*) cũng vừa diễn ra tại Suntec City, Singapore từ ngày 18-20/9/2008.

GlassEgg và các sự kiện gameshow

Những sự kiện có tầm ảnh hưởng lớn nhất và vai trò đặc biệt đối với ngành công nghiệp game là E3, GDC Mỹ, GDC châu Âu. Trong đó, GDC Mỹ và gần đây là Siggraph ảnh hưởng nhiều đến phát triển game; còn đến phát hành là E3. GlassEgg thường tham dự những sự kiện này để cập nhật công nghệ, tìm kiếm đối tác (networking) và trình bày trong hội thảo.

Chúng tôi có nhiều ấn tượng đối với các sự kiện đã từng tham dự. Trước hết là sự trân trọng tài năng, ý tưởng. Họ xếp hàng vài tiếng để nghe các buổi nói chuyện đề tài quan trọng (keynote speeches) nói về xu hướng, ý tưởng mới. Thứ hai là tài năng của các game developer, mức độ hiệu quả trong công việc của họ. Họ biết sâu và không tham lam biết rộng. Họ luôn chia sẻ và không giấu nghề. Dù họ giỏi đến đâu, ở vị trí nào, cũng luôn luôn ham học hỏi. Thứ ba là sự cuồng nhiệt của giới hâm mộ game. Thứ tư là mức kinh phí cho các game show rất lớn, đến mức "vĩ đại" của các E3 trước đây. Và cuối cùng là sự chuyển dịch chuỗi giá trị của các hoạt động phát triển game sang châu Á.

Nói sao về những cái hay và cái đẹp của thế giới trong việc tổ chức các gameshow nhỉ? Theo tôi, chỉ game điện tử thôi thì game show quá bé, mở rộng cho các loại hình game khác thì mới đủ là một game show. Ban tổ chức nên lôi kéo các nhà phát hành lớn trong và ngoài khu vực. Hơn nữa, cần có nhiều nhân vật nổi tiếng hơn đến game show để thu hút người xem. Game show phải rất ấn tượng và cần đầu tư rất nhiều tiền. Trong tương lai gần, chúng ta chưa đủ con người, thị trường và kinh phí để làm tốt việc này.

Ông Nguyễn Hoài Nam, đại diện công ty GlassEgg

Từ trái sang: ông Phil Trần, tổng giám đốc và ông Nguyễn Hoài Nam, giám đốc kỹ thuật công ty GlassEgg.

GlassEgg thường tham dự các hội thảo quốc tế để cập nhật công nghệ, tìm kiếm đối tác (networking) và thuyết trình.

TOKYO GAMESHOW

Tokyo Game Show

http://tgs.cesa.or.jp/english/

Người ta hay gọi tắt sự kiện này là TGS, đôi lúc gây nhầm lẫn với Taipei Game Show. Vì vậy, để tránh nhầm lẫn thì hãy cứ gọi đầy đủ tên là Tokyo Game Show (TGS). Sự kiện-triển lãm này được tổ chức ở khu triển lãm phức hợp Makuhari Messe, tại thành phố Chiba, Nhật Bản. Giống như sự kiện Leipzig Games Convention, TGS chỉ mở cửa cho công chúng tham dự đại trà trong 2 ngày cuối cùng. TGS năm nay sẽ diễn ra từ 9-12/10/2008.

TGS lần đầu tiên được tổ chức vào năm 1996. Lúc đầu, sự kiện được tổ chức 2 lần/năm vào mùa Xuân và mùa Thu. Nhưng đến năm 2002 thì sự kiện này chỉ còn được tổ chức 1 năm 1 lần cho đến nay.

G-star

www.gstar.or.kr

Ngay cả ở VN, thỉnh thoảng ta sẽ bắt gặp ai đó mặc chiếc áo mang hiệu G-Star RAW. Nhưng chớ có nhầm lẫn giữa nhãn hiệu thời trang đó và sự kiện game quan trọng nhất Hàn Quốc G-Star.

Triển lãm và festival quốc tế G-Star là sự kiện khó có thể bỏ qua khi Hàn Quốc ngày càng đóng vai trò quan trọng trên thị trường game thế giới, nhất là game online. Vâng, Hàn Quốc chính là một cường quốc về game trực tuyến và trong G-Star 2008 họ sẽ không chỉ tổ chức thi đấu các trò chơi thể thao điện tử (e-Sports) kinh điển mà đã tuyên bố sẽ "demo" các cuộc công thành chiến của nhiều trò chơi trực tuyến. Dự kiến G-Star 2008 sẽ diễn ra từ 13-16/11/2008 tại khu triển lãm phức hợp quốc tế KINTEX.

China Joy

http://en.chinajoy.net/

Trung Quốc là thị trường đông dân số nhất thế giới. Với lợi thế này, các game thủ Trung Quốc được các hãng game toàn cầu quan tâm hết mực. Và cứ mỗi khi triển lãm China Joy diễn ra, các hãng game tranh thủ giới thiệu nhiều game và cũng là cơ hội để các nhà phát hành từ các quốc gia lân cận đến tìm hiểu. China Joy năm nay đã diễn ra từ 17-19/8/2008 tại Trung Tâm Triển Lãm Quốc Tế Mới của thành phố Thượng Hải, Trung Quốc.

PHI QUÂN

Game cho người châu Á

Trong triển lãm Game Convention Asia 2008, trưởng studio Lionhead của Microsoft ở Anh, ông Peter Molyneux đã trò chuyện về những điều ông nghe và thấy về game ở châu Á.

Điều gì khiến ông đến tham dự GCA 2008?

Phát triển game là ngành công nghiệp toàn cầu, Mỹ, rồi châu Âu, đến châu Á. Thật tuyệt vời nếu bạn biết được có bao nhiêu công việc phát triển game đang được thực hiện ở Á châu. Tôi mong muốn thấy những sản phẩm được sản xuất tại đây.

Ông có đoán được công chúng kỳ vọng nghe được điều gì từ ông?

Có thể nghe hơi to tát. Nhưng thứ nhất, chúng tôi có bổn phận sáng tạo và phải khai thác được mọi tiềm năng của ngành. Mỗi game hay đều có một lượng người chơi "ruột" nhưng thực sự phải có những tựa game thu hút được ngày càng nhiều người tham dự. Hiện tôi đang đứng giữa 2 câu hỏi: "Vì sao chỉ có những game thủ hạng nặng (core) mới thích game của chúng tôi? Tại sao chúng ta phát triển game để người chơi thông thường (casual) cũng có thể tham gia?".

Thứ hai, là đừng nghĩ rằng ngành công nghiệp game với doanh số khổng lồ (49 tỉ USD) đồng nghĩa chúng ta đã thành công. Tôi phải nói như vậy vì ngay cả tựa game thành công nhất cũng chỉ bán được 10 triệu bản - con số này quá nhỏ so với lượng khán thính giả của TV và điện ảnh. Vì vậy, tôi nghĩ rằng chúng tôi phải thực sự thúc đẩy mình, mang sản phẩm đến rộng rãi người dùng hơn.

Ông nghĩ sao về ngành game ở Đông Nam Á?

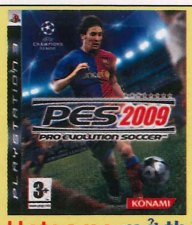
Game của Anh rất "Anh". Game Mỹ rất "Mỹ". Game Nhật rất Nhật. Thật thú vị để cảm nhận được "chất" game mà các quốc gia châu Á khác đang phát triển.

Ông nghĩ sao về khả năng kinh doanh console ở Nhật?

Tôi đồng ý rằng Xbox 360 đang phải vật lộn trên thị trường Nhật. Tôi nghĩ rằng đi đến đó và xem họ thích gì sẽ giúp cho chúng tôi rất nhiều. Tôi nhớ lại hồi Populous thành công lớn ở Nhật. Có người cho rằng nhờ âm thanh hay hình ảnh, nhưng đó là thứ vô hình mà ta không thể dùng ngón tay chạm được.

Nguồn: GCA Daily 18/9/2008

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.726.1373 - 04.292.3455
Email : quocdaivn@yahoo.com



PSP Slim: 3 triệu 4 (Tặng kèm 300 Game) / XB360: 7 triệu 8 (Bảo hành Red Ring 12 tháng)
WII: 5 triệu / NDS: 2 triệu 7 (Tặng kèm 1000 Game) / PS2: 2 triệu 7 / PS3 40GB: 7 triệu 4

- Nhận đặt mua, đổi game PS3, băng GBA, copy game PSP vào thẻ nhớ
- Bán các phụ kiện cho máy PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA...
- Kiểm tra miễn phí, sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game Console
- Sửa lỗi Red Ring của máy XB360 (Có bảo hành)
- Gắn modchip PS2, WII - Mua bán các máy PS2, PS3 đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

Hotgame mở thêm cửa hàng mới tại 106 tập thể G3 - Trung Tự (Điện thoại: 04.292.34.55)

World Cyber Games Grand Final 2008

Mùa đông thử lửa

Theo ông Robert Vương Triệu Vũ, giám đốc tiếp thị Samsung Vina, vòng chung kết WCG Grand Final 2008 trong mùa đông giá rét của nước Đức sẽ là cuộc thử lửa của các game thủ eSports Việt Nam trước thềm Asian Indoors Games.

Sau vòng loại và vòng chung kết, đã có nhiều lời khen lẫn chê đối với giải đấu năm nay, Samsung có nhận định như thế nào về giải đấu WCG VN 2008?

Xét tổng thể chúng tôi nghĩ rằng World Cyber Games (WCG) Việt Nam 2008 đã thành công tốt đẹp. Samsung Vina với tư cách là nhà tài trợ và đơn vị tổ chức đã tổ chức một giải thi đấu thể thao điện tử quy mô và chuyên nghiệp hơn. Với thay đổi lớn như việc lần đầu tiên phân loại hệ thống giải chuyên nghiệp và phong trào, tổ chức giải ở cả 3 miền đất nước, chúng tôi đã nhận được nhiều sự hưởng ứng nhiệt tình từ giới game thủ Việt Nam. Vòng chung kết WCG năm nay đã thành công ngoài mong đợi với gần 3.000 game thủ tranh tài, đông hơn gấp đôi so với số lượng thí sinh tham gia năm ngoái. Điều này chứng tỏ sức hấp dẫn của WCG tại Việt Nam cũng như sức lan tỏa mạnh mẽ của cộng đồng thể thao điện tử.

Tuy nhiên, chắc chắn sẽ vẫn còn một số việc chưa hoàn thiện. Chúng tôi sẽ không ngừng nỗ lực để các giải đấu WCG năm sau sẽ thành công hơn nữa, thu hút được đông đảo hơn các bạn trẻ.

Vì sao Samsung quyết định chọn đội tuyển Counter Strike tham dự WCG Grand Final 2008?

Counter Strike là một trong 4 môn thi đấu chính thức tại WCG năm nay, vì thế việc đội tuyển vô địch năm nay tham dự WCG Grand Final 2008 là tất nhiên.

Đây là lần đầu tiên CounterStrike được đưa vào danh sách game thi đấu chính thức tại giải đấu World Cyber Games Việt Nam. Sự hưởng ứng nhiệt tình của cộng đồng game thủ CS và thành công của giải đấu WCG VN 2008 đã chứng minh sự quyết định đúng của ban tổ chức khi đưa vào giải năm nay game thi đấu này. Hơn nữa, đầu năm 2008, Uỷ Ban Olympic Việt Nam cũng đã chính thức chọn 4 môn thể thao điện tử, trong đó có Counter Strike vào hệ thống thi đấu chính thức tại đại hội thể thao trong nhà châu Á (Asian Indoor Games 3). Samsung Vina mong muốn sẽ chọn được đội tuyển CS xuất sắc nhất Việt Nam đi tham dự WCG Grand Final để các game thủ của chúng ta có cơ hội tiếp xúc, cọ xát và có nhiều kinh nghiệm thi đấu quốc tế trước thềm Asian Indoor Games.

Chiến thắng của VN sẽ mang lại ý nghĩa gì đối với Samsung?

Samsung Vina mong muốn việc đưa đội tuyển tham gia các giải thi đấu quốc tế như WCG châu Á hay WCG thế giới sẽ mang đến cho các bạn game thủ Việt Nam cơ hội cọ xát, học hỏi kinh nghiệm từ các game thủ nước ngoài. Từ đó, các bạn có thể nâng cao trình độ, khả năng thi đấu, rút ngắn khoảng cách với bạn bè thế giới. Sự thành công của đội tuyển tại các giải đấu sẽ trở thành động lực để khuyến khích các bạn trẻ Việt Nam tham gia tập luyện môn thể thao số này một cách lành mạnh, góp phần thúc đẩy sự phát triển của giải đấu WCG những năm sau.

Samsung có thể cho biết việc chuẩn bị cho hành trình thi đấu của tuyển VN?

Sau WCG châu Á 8/2008, hiện nay các tuyển thủ FIFA, Starcraft và Counter Strike đại diện Việt Nam đang tập luyện chờ ngày được tham gia vào đấu trường lớn nhất thế giới WCG Grand Final. Samsung Vina sẽ tạo mọi điều kiện thuận lợi nhất để các game thủ của chúng ta đạt được thành tích cao tại giải thi đấu này. Tuyển Việt Nam dự kiến sẽ khởi hành đến Cologne, Đức ngày 3/11/2008 và quay về Việt Nam vào ngày 10/11/2008.

Mùa đông tại Đức khá lạnh, tuy nhiên điều kiện nhiệt độ tại khu vực thi đấu sẽ được điều chỉnh phù hợp. Các game thủ Việt Nam cũng được thông báo trước khi lên đường để có thể có sự chuẩn bị chu đáo. Chúng tôi hi vọng rằng khí hậu và thời tiết sẽ không phải là yếu tố "cản bước" đội tuyển đầy nhiệt huyết của chúng ta. Chúc các bạn thi đấu thành công.

YÊN KHÊ

Thế Giới Hoàn Mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn

Thiên Nộ Thần Phạt

Tuyệt Thế Thần Binh

Tự cổ chí kim, cường giả trong thiên hạ muốn ngạo thị giang hồ, chân nhiếp thiên hạ thì không thể chỉ đơn thuần dựa vào sức mạnh của bản thân mà làm được. Âu cũng vì lẽ đó, trong hết thảy mọi Tu luyện giới, Tu chân giả, ai ai cũng đều mong muốn tìm kiếm được một thần binh lợi khí thuộc hàng cực phẩm, nhờ đó thực lực sẽ có bước đại đột phá.

Trong Đại chiến dịch Thiên Nộ Thần Phạt, đã có không ít cao thủ của vũ phá hư không, nâng cao tu vi tới siêu cường Thiên Tiên – Ma Tôn chí cảnh, công lực quán tuyệt thiên hạ. Thiên – Tôn chí cảnh chính là cảnh giới gần nhất với Thần chi cảnh giới, có thể ngộ ra được những bí cấp Tu chân kì diệu, cảm nhận được thế lực vĩ đại của chư Thần. Cũng vì lẽ đó, trong phiên bản cập nhật tới đây của Thiên Nộ Thần Phạt, một hệ thống Vũ khí vô địch đang chờ đón quần hùng. Sự bá đạo của những thần binh lợi khí này có thể khiến những cao thủ sở hữu trang bị Quân hàm Truyền thuyết hay Thần Duệ hùng cường cũng phải kinh tâm động phách, nếu nói không ái ngại thì chỉ là tự huyễn hoặc mà thôi.

Hệ thống trang bị Tuyệt Thế Thần Binh

Tuyệt Thế Thần Binh, chỉ nghe danh hiệu cũng đủ thấy uy lực kinh thế hãi tục của hệ thống trang bị này. Tất cả bao gồm 11 loại thần binh, vốn dĩ là những binh khí của chư Thần sử dụng trong những cuộc đại chiến tranh quyền đoạt thế. Để chế tác được Tuyệt Thế Thần Binh, hào kiệt phải thu thập đầy đủ Bảy loại Thần bí Thạch Bi. Những Thạch bi này là kết tinh của những cực phẩm trân bảo trên đại lục Hoàn Mỹ, hàm chứa trong đó sức

mạnh siêu phàm, là dạng cường đại vật chất bị phong ấn của Thần giới. Sau khi thu thập đủ những loại Nguyên liệu, hào kiết sẽ nhờ tới Vũ Thần Chi Hồn, sử dụng lực lượng cường đại của Vũ Thần để hóa giải phong ấn cho những siêu vật chất này.

Bảy Thần bí Thạch Bi bao gồm

Vũ Thần – Địa Tàng Thạch Bi: Địa ngục vị không, thệ bất thành phật.

Vũ Thần – Kim Cương Thạch Bi: Nhất thiết sở cầu, vô bất nguyện thành.

Vũ Thần – Phổ Hiền Thạch Bi: Đức vô bất chu, điều nhu thiện thuận.

Vũ Thần – Văn Thù Thạch Bi: Kì hành nghiễm đại, kì nguyện vô biên.

Vũ Thần – Hư Không Tàng Thạch Bi: Trí như hư không, tuệ như hằng sa.

Vũ Thần – Trừ Cái Chướng Thạch Bi: Chúng sanh vô úy

Vũ Thần – Quan Âm Thạch Bi: Dữ phật hữu nhân, Dữ phật hữu duyên.

Để chế tác được một Tuyệt Thế Thần Binh, hào kiệt sẽ phải luyện hóa được 100 mảnh Thạch Bi cho mỗi loại. Chỉ riêng như vậy cũng đủ thấy công sức phải bỏ ra để sở hữu một vô thượng binh khí trong 11 loại Thần binh này to lớn tới nhường nào.

Thập Nhất Tuyệt Thế Thần Binh

1 Đơn Kiếm – Lãnh Nguyệt Táng Hoa Hồn: Thần kiếm chí bảo của thiên hạ, kẻ giữ nó đều là những cường giả vô địch, lãnh ngạo mà ngâm rằng:

Phóng túng tam giang hà, quy thì nhật dĩ hôn
Hàn đường độ kiếm ảnh, lãnh nguyệt táng hoa hồn

Kiếm thần hiếm có, chém sắt như bùn, dù có là kim cương bất hoại thì cũng không là ngoại lệ, nhất kiếm xuất nhật nguyệt phân.

2 Đơn Đao - Thương Vân Hoành Độ: là đơn đao tuyệt thế tái hiện giang hồ, người giữ nó thường ngâm rằng:

Dã nhạn hoành vân bất tri sầu, tạc niên a kiều mộng lí cầu
Âm bất tẫn giả bôi trung tửu, cát bất hoàn thị danh nhân đầu

Thương Vân Hoành Độ một khi rút ra, tất yếu có kẻ vong mạng. Đao phong lạnh như địa ngục âm băng, sát thần diệt ma, vô địch thiên hạ.

3 Pháp Kiếm - Hoa Túy Tam Thiên Khách: Pháp kiếm của Thần, kẻ có được thường tự đắc ca rằng:

Mãn đường hoa bi tam thiên khách, nhất kiếm sương hàn tứ thập châu.
Anh hùng bổn thị vô tình khách, hà xử nhạ lai chi lệ hồng.

Pháp kiếm tỏa linh quang, âm ma phải khiếp sợ, pháp lực kinh thiên địa, vạn vật tất phục uy.

4 Trường Chùy – Nhân Diện Đào Hoa: là trường chùy vô địch, khí thế bá vương, tác hình kì dị, kẻ giữ nó thường ngâm rằng:

Hàn quang lăng loạn, vãn kính u lương, huyết ảnh phi hoa hoa tự vũ
Nhân diện hà xử, yêu đào bất tường, nguyệt hoa như thủy thủy như thiên

Khi xưa thượng cổ ma vật Nhân Diện Đào Hoa, tâm tư tà ác, thế lực cường bá đã làm điêu đứng cả Tiên Ma nhị giới. Một thân công lực hủy diệt cả Ma Tôn chi lực. Dùng tên của y để nói lên sức tàn phá kinh người của Thần binh này vậy.

5 Quyền Sáo – Lập Địa Thành Phật: Quyền vương vô địch, hiếm ai địch nổi. Kẻ có được thường ngâm rằng:

Huyết chiến phi ngã nguyện, lạc thác giang hồ bất kỷ niên
Đao kiếm đa thiểu hận, như kim dĩ thị miểu vân yên.
Quyền kình như sấm, kinh thiên động địa, nhanh như thiểm điện, nặng tựa thái sơn. Song thủ vung quyền, bá vương thiên hạ.

6 Lợi Nhận – Giang Hà Vạn Cổ Lưu: lợi nhận song sắc, đẹp đẽ phi thường, vì lẽ đó mà kẻ sỡ hữu nhất thiết phải ca rằng:

Bình minh bạch nhận xuất thương vũ, thủ đồ long thành ý vị cam
Nhĩ tào thân dữ danh câu diệt, bất phế giang hà vạn cổ lưu.

Bá vương lợi nhận, hoàn thiện tối đa sức mạnh vốn có, là thần binh chí bảo, tột cùng khủng bố.

7 Trường Thương – Nhất Tiếu Đại Giang Hoành: lá Bá vương thương, vua của mọi loại thương kích, lợi hại vô bỉ. Kẻ có được thường cười lớn mà ngâm:

Danh thương phồn hoa dục khuynh thành, đạp vân phá nguyệt lụy phủ danh.
Tàn dương thương lĩnh phong chánh hảo, xuất môn nhất tiếu đại giang hoành.

Uy lực kinh nhân, biến ảo kì dị, nhân tại thiên lý, thương tại nhãn tiền.

8 Song Phủ - Can Đảm Lưỡng Côn Lôn: là tuyệt thế song phủ, sức mạnh như dời non lấp bể, thế nên kẻ nào có được thường ngạo nghễ mà ngâm:

Phách thiên địa, thí tố kim triêu bàn cổ
Bôi tửu tâm, khả chiếu can đảm côn lôn.

Cường giả cái thế, dụng song phủ như cuồng phong bạo vũ, khí thế như bài sơn đảo hải, thần kinh quỷ mạt, cái thế vô song.

9 Bảo Luân – Huyết Nhiễm Tà Dương Hồng: chí tôn pháp bảo, Tu đạo giả sở hữu thường ca rằng:

Vô biên thiên ngạn, tuyệt đỉnh vi phong
Tiên nhân phủ đính, kết phát trường sanh.

Bảo luân uy lực quán tuyệt thiên địa, hàm chứa cường đại thế lực, là pháp bảo mà vạn người đều mơ ước.

10 Thần Cung – Diệt Nhật Cửu Thương: Cung thần cái thế, kẻ sở hữu thường ngân nga:

Chỉ thức kim qua xạ nhật mang, chẩm đạn trung tràng ?
Túy tiếu bồi quân tam vạn tràng, bất tố li thương.

Thần cung xuất thế, sát thần tru tiên, một khi giương cung thì thiên địa phải vần vũ, thần tiễn xuất ra thì kinh nhân hãi thế, như Hậu Nghệ giương cung bắn tan chín Mặt trời.

11 Phiên Trượng – Hà Nhân Cộng Dữ Túy: Phiên trượng vô thượng của giới Tu chân đạo gia, người có được thường ngâm nga:

Trượng chỉ hà sơn tam vạn lí, giang nam giang bắc, thùy kham địch thủ
Tiếu vấn hà nhân cộng trầm túy, lại đàm phong nguyệt, huyết bỉ tình nùng.

Có được Thần chi pháp trượng trong tay, chi phối cả thiên địa linh khí, vận lực xuất pháp, thần ma quy phục.

Hoàn Mỹ Thời Trang

Trong phiên bản cập nhật mới của Thiên Nộ Thần Phạt, ngoài các Nội dung đặc sắc như Tuyệt Thế Thần Binh, Tân – Minh Thú Thành Tranh Bá, TGHM VN còn ra mắt bộ sưu tập Thời Trang Hoàn Mỹ mới với 2 bộ phục trang đẹp mắt dành cho hết thảy anh hùng mỹ nhân của đại lục.

Nam trang Thánh Điện Lễ Phục: Bộ lễ phục rất thích hợp với các buổi lễ hội dành cho những đấng mày râu của đại lục Hoàn Mỹ. Mang chất quý phái lịch thiệp, được cách tân để thêm phần gọn gàng thanh lịch, khi mặc lên sẽ mang đến cho chủ nhân mang một phong cách đặc biệt tinh tế.

Nữ trang Hồ Điệp Hung Trang: Là sự kết hợp hài hòa giữa chất cổ điển và hiện đại với những đường ren độc đáo. Chiếc váy là sự tôn vinh những nét gợi cảm và uyển chuyển nhất của chủ nhân. Khoác lên mình Hồ Điệp Hung Trang, các mỹ nữ sẽ là tâm điểm thu hút mọi ánh nhìn của những anh hùng hào kiệt.

DEPTHS OF PERIL™

CHIỀU SÂU HIỂM HỌA

Depths of Peril lấy những yếu tố cổ điển và bổ sung sáng tạo tính chiến lược khiến game thủ không thể cưỡng lại sức hấp dẫn. Ngoài ra, nó còn là một game nhập vai off-line tuyệt vời cho các fan đam mê tính chiến lược của MMORPG nhưng lại chưa bao giờ thử sức trên đấu trường trực tuyến.

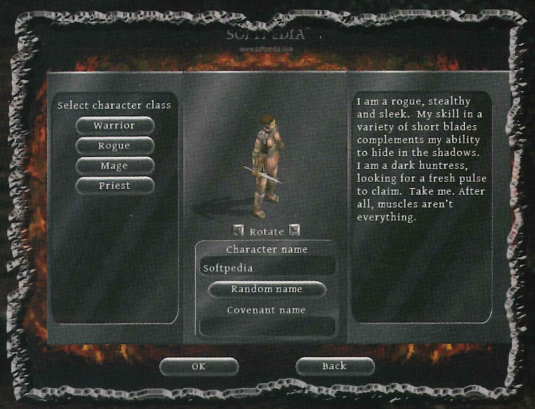
DEPTHS OF PERIL	
PHÁT HÀNH	Soldak
PHÁT TRIỂN	Soldak
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	6/9/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,5GHz; 128MB RAM; VGA 128MB; HDD150MB; Windows 98/ME/2000/XP/Vista

Có lẽ bạn sẽ nhận ra từ screenshot của Depths of Peril (DoP): đây lại là một game lấy cảm hứng từ Diablo. Nhưng không giống như vô số bản sao Diablo mà chúng ta thường thấy, DoP chỉ giữ những yếu tố hay nhất, và kết hợp nó với tư duy chiến thuật tương tự như Civilization. Kết quả là một sự thú vị rất độc đáo, mới mẻ: một trò chơi nhập vai hành động hoàn toàn độc lập.

DoP do Soldak Entertainment phát triển, là một game nhập vai hành động đặc biệt nhấn mạnh 2 yếu tố chiến lược: chính trị và ngoại giao. Dù các yếu tố chiến lược tạo ra đặc trưng của DoP, nhưng các yếu tố nhập vai cổ điển vẫn đóng vai trò chủ đạo và ảnh hưởng lớn đến lối chơi. Đó là 4 "chức nghiệp" -class để người chơi chọn lựa: chiến binh, lãng khách, pháp sư và tu sĩ.

Công thức xây dựng của mỗi class là bằng chứng đầu tiên cho thấy ảnh hưởng "cực kỳ" của Diablo và World of Warcraft. Chiến binh dùng Rage làm nguồn năng lượng, giống như Mana của pháp sư. Lãng khách dùng Momentum và tu sĩ dùng Faith, về bản chất thì cũng giống như Mana chỉ khác ở tên gọi. Các fan của Diablo và World of Warcraft sẽ thấy ở Depths of Peril những yếu tố hết sức quen thuộc, cũng như tìm thấy hệ thống item quý hiếm, chỉ số vũ khí và giáp, cây kỹ năng (skill) và nhiều thứ khác. Toàn bộ hệ thống nhập vai hành động của DoP chịu ảnh hưởng bởi Diablo, điều này xét cho cùng không có gì lạ nếu tính đến tầm ảnh hưởng của Diablo trong thế giới game.

Bố cục và cách điều khiển của DoP



tương tự như tiêu chuẩn di chuyển chuột và tương tác trong các tựa game nhập vai hành động hiện nay. Bạn có thể truy cập nhiều menu bằng cách bấm nút trên màn hình hoặc phím tắt. Nút chuột trái điều khiển hành động phổ biến như di chuyển và tương tác, còn nút chuột phải dùng để tấn công và thực hiện các hành vi khác. Nếu là một người gắn bó với thể loại nhập vai, bạn sẽ thấy cách chơi này quen thuộc từ giao diện cho đến các cảm giác chơi.

Điểm độc đáo của DoP là tính chiến lược, biến nó thành trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) dành cho... 1 người chơi. Sao MMORPG lại chỉ dành cho 1 người? Vì Depths of Peril là game chơi đơn, dù bạn có thể chơi cùng tối đa 6 "người chơi" khác do AI điều khiển. Các nhân vật phụ kia đều là thủ lĩnh của các thế lực lớn trong game, có mặt trong thị trấn Jorvik, một khu dân cư vây quanh bởi các lực lượng đối nghịch tạo nên cốt truyện và nhiệm vụ của game.

Thực ra, thế giới của DoP không rộng lớn như một số game nhập vai hành động khác nhưng có nhiều khu vực khác nhau để cuốn hút bạn theo dòng cốt truyện và có thể nhận nhiều nhiệm vụ phụ khác nhau. Điểm nhấn trong DoP là "thị trấn sống" Jorvik, nơi mà các thủ lĩnh lực lượng khác cũng sẽ tham gia làm nhiệm vụ, trao đổi hàng hóa và tranh đoạt quyền lực cùng lúc với người chơi. Các sự kiện ngẫu nhiên thỉnh thoảng sẽ hiện lên, tác động đến người chơi và các thủ lĩnh thế lực kể trên. Cán cân quyền lực là điểm mấu chốt của DoP, là yếu tố quyết định sự thành bại của người chơi, vì mục tiêu của bạn (và cũng là của các thủ lĩnh khác) là trở thành lực lượng mạnh nhất, bất kể bằng sức mạnh hay tầm ảnh hưởng. Đó là một cuộc chiến trường kỳ thông qua việc thực hiện các nhiệm vụ, thu thập và bồi dưỡng nhân sự, khả năng thâu tóm quyền lực và của cải...

Mặt chiến lược của game cực kỳ chi tiết nhưng lại không quá phức tạp để cần quản lý ở tầm vi mô. Bạn có thể thu nhận các nhân vật NPC vào phe mình, hay thậm chí mang theo một người để làm nhiệm vụ. Việc mở tuyến liên lạc, giao thương với các thế lực khác có ý nghĩa to lớn trong việc sinh tồn. Không có đồng minh, hoặc ít nhất là hiệp ước không xâm phạm nhau, bạn sẽ thấy mình cô độc, dễ bị các thế lực khác gây hấn; mà chuyện gây gổ kiếm cớ xung đột có thể coi là "cơm bữa", rất dễ làm lực lượng của bạn suy yếu. Việc thuê vệ binh và quái vật để bảo vệ lifestone (một hòn đá tượng trưng toàn bộ sinh mệnh của một thế lực) cũng rất quan trọng trong việc chặn đứng các hành động quá khích của đối phương nếu bạn vẫn muốn kéo dài cuộc chơi.

Là một trò chơi nhập vai, Depths of Peril có nhiều giá trị chơi lại vì kết cục của game thay đổi tuỳ sự lựa chọn của bạn. Các tay thủ lĩnh không bao giờ cư xử giống nhau và luôn có thêm một số nhiệm vụ, chuyến phiêu lưu cũng như các loại quái vật mới cho mỗi lần hành động mới. Ngoài ra, game còn có yếu tố "săn đồ độc", đó là khi bạn tìm thấy những món đồ hiếm và huyền thoại, hay thậm chí nguyên bộ giáp đặc biệt, hơn nữa những món đồ này có thể chia sẻ cho các nhân vật khác nhau mà bạn "sinh" ra qua một "hòm đồ chung".

Nếu chưa muốn mua Depths of Peril ngay, bạn có thể tải về bản thử nghiệm kéo dài 2 giờ do nhà phát triển cung cấp, để thử xem "mùi vị" và có đáng mua không. Nếu là fan thể loại nhập vai và điều tiên quyết là cần có "cái gì đó tươi mới" thì chắc chắn bạn phải chơi thử tựa game ấn tượng này, tuy hình ảnh và âm thanh không thật sự hoành tráng.

BÁCH HOA

PROLOGUE

STALKER clear sky

QUAY NGƯỢC QUÁ KHỨ

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Chỉ 1 năm, khi mà dư âm về S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl chưa kịp dứt, GSC Gameworld lại tiếp tục tung ra "chiêu liên hoàn" với phiên bản Clear Sky. Mọi thứ trong game khoác lên mình cái vẻ ngoài u ám như chờ ánh sáng mặt trời...

Phiên bản đầu tiên S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl (SoC) là một tựa game tuyệt vời dù gặp nhiều rắc rối về lỗi kỹ thuật. Trong phiên bản này, người chơi đã được thưởng ngoạn khung cảnh trung tâm Chernobyl và một số vùng phụ cận bị "biến" về thời kỷ đồ đá sau thảm họa hạt nhân – trở thành The Zone hoang tàn nhưng ẩn chứa nhiều nguồn lợi trong mắt thủ lĩnh các thế lực. Clear Sky (CS) lấy bối cảnh 1 năm trước SoC, đưa bạn vào vai diễn mới và một cuộc chơi với 12 thế lực, trong đó 6 thế lực hoàn toàn mới. Bạn có thể tham gia một thế lực để được mua đồ rẻ hơn, tham gia các trận đánh tranh giành lãnh địa nhiều hơn và cũng có nhiều kẻ "săn" bạn hơn, hoặc một mình nhiều súng lang thang trong The Zone kiếm tìm cơ hội đổi đời.

Nếu máy tính của bạn đủ mạnh, nhất là card đồ họa, điều mà bạn chú ý đầu tiên có thể là các hiệu ứng ánh sáng, sau đó là kết cấu chi tiết xung quanh. Mọi thứ đều tương tự như SoC, chỉ có khác biệt là với nhân vật chính kỳ này tên Scar, một gã lang thang được thế lực Clear Sky cứu tinh. Đáp lại, Scar nhận nhiệm vụ truy tìm một Stalker tên Strelok, kẻ nắm giữ một số bí mật về lò phản ứng hạt nhân (cũng là nhân vật chính trong SoC).

SoC cho phần nào tự do trong game, nhưng khó mà đi hết các điểm quanh co trong vùng đất mà bạn đang hoạt động (The Zone chia thành nhiều vùng đất nhỏ), dù màn hình rada qua chiếc PDA lúc nào cũng sẵn sàng chỉ dẫn mọi đường đi nước bước. Khi vừa rời chỗ an toàn (căn cứ Clear Sky), bạn sẽ phải đối chọi với

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Deep Silver			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2.0 GHz
GSC Gameworld		RAM	512 MB
THỂ LOẠI		VGA	128MB NVIDIA GeForce 5700/ATI Radeon 9600
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	15/9/2008		
DUNG LƯỢNG	2 DVD	HDD	10GB
ESRB	Mature	OS	Windows 2000/XP/Vista

nhiều mối nguy hiểm: phóng xạ dầy rẫy, quái vật bất ngờ xuất hiện theo đàn và thế lực Bandits lúc nào cũng sẵn sàng tặng cho bạn vài băng "kẹo đồng" làm kỷ niệm. Nếu rơi vào đêm tối, chắc chắn bạn sẽ thấy một cảm giác rất rợn người bởi xung quanh tối đen như mực, mà bộ đồ trên người không có tính năng Night Vision, còn ánh đèn pin thì quá yếu, chỉ có thể lò dò từng bước một, bước một.

SoC bổ sung chức năng sửa chữa và nâng cấp áo giáp và vũ khí, giúp người chơi cải thiện sức mạnh cho nhân vật rất đáng kể. Để gia tăng sức phòng thủ, bạn có thể gia tăng độ bền và khả năng chống đỡ phóng xạ, lửa, điện... của áo giáp (có lẽ bạn nên dồn tiền mua loại áo giáp xịn thay vì nâng cấp đồ dỏm). Việc nâng cấp vũ khí cũng hết sức quan trọng, một khi kết hợp với các vật dụng như ống ngắm, ống giảm thanh hay ống phóng lựu sẽ giúp gia tăng uy lực của chúng. Nhưng nhất thiết sau khi nâng cấp, bạn nên giữ món đồ đó trong người, chớ nên cho vào hòm chứa hoặc ném ra ngoài, vì nhiều khả năng các tính năng đã nâng cấp sẽ bị mất (có thể đây là một lỗi của game).

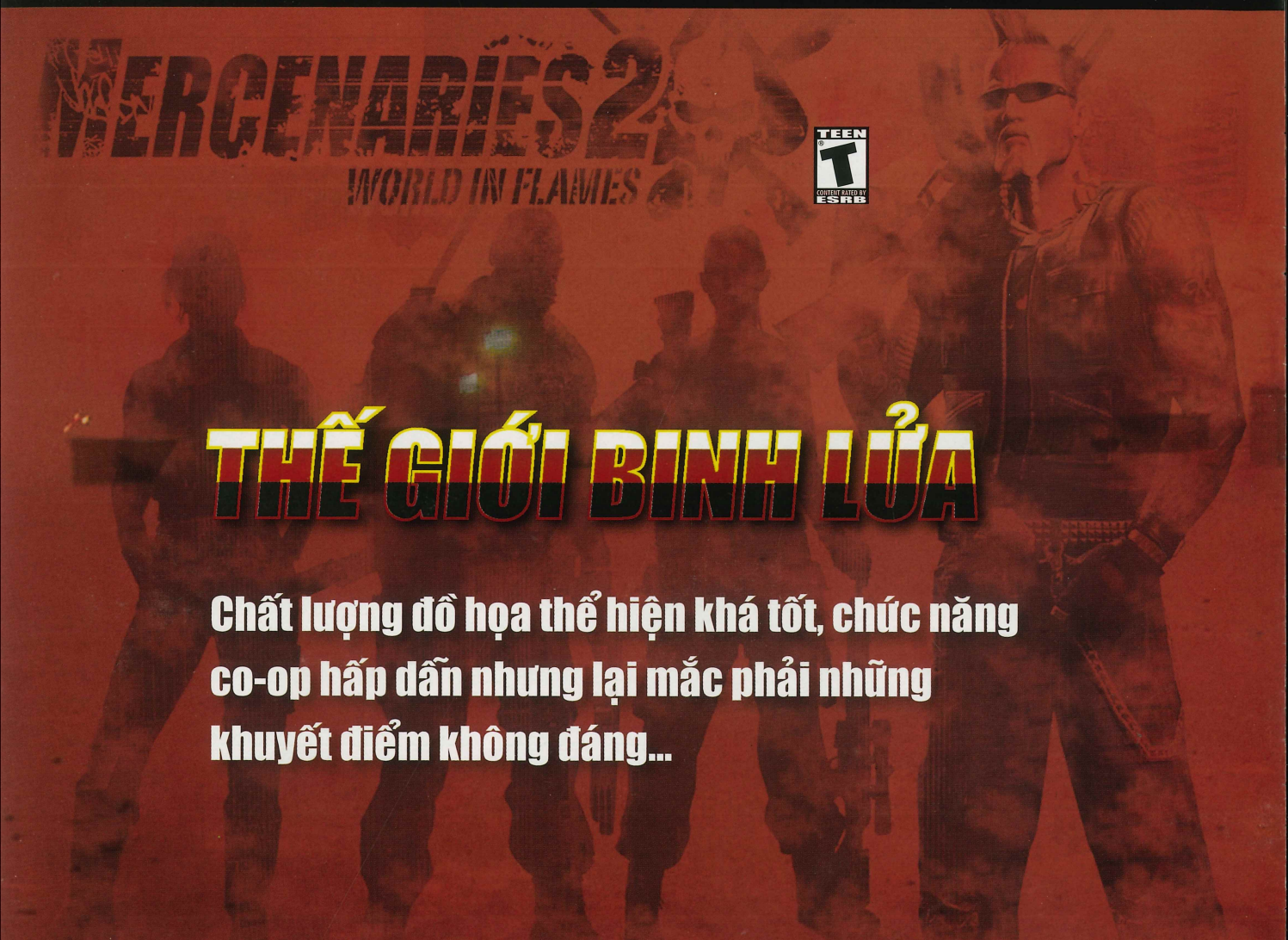
Các viên đá artefact ẩn chứa sức mạnh và có giá trị thì lại không dễ tìm như trong SoC. Bạn phải dùng các thiết bị dò tìm để lần ra vị trí chính xác của chúng trong những khu vực cực kỳ nguy hiểm. Một số tính năng của artefact dường như không có tác dụng (hoặc do số lượng ít nên tác dụng của chúng không thể hiện rõ). Điều này làm gia tăng độ khó của game, buộc người chơi phải tự tính toán và tận dụng những yếu tố thật sự cần thiết và phù hợp với nhân vật. Vài cách để tìm ra artefact khác là thực hiện các nhiệm vụ để được trả công (có thể có artefact), hoặc trả tiền để mua thông tin về nơi giấu đồ và đi tìm kiếm. Phần mua thông tin cũng đáng giá, vì nó kéo dài cuộc chơi, đồng thời bạn có thể vô tình nhặt được "bí kíp" là các loại súng lạ, bút nhớ USB chứa tài liệu mật, đạn dược...

Do khó tìm artefact, thu nhập của người chơi bị giảm đáng kể. Thêm vào đó, một số tình tiết trong game lại tạo điều kiện cho bọn xấu "trấn lột", khiến bao nhiêu tiền dày công tích cóp được không cánh mà bay sạch sẽ! Do đó, việc kiếm tiền và tiêu tiền sao cho "nghệ thuật" cũng khiến người chơi đau đầu. Tất nhiên, nếu thiếu tiền, bạn có thể đi càn quét 1 chốt đóng quân, sau đó "hốt" tất cả các loại súng, đạn bán cho các thương nhân. Có điều là do giới hạn của việc mang vác (khoảng 50kg – để việc đi lại thuận tiện), nhiều khi muốn dọn hết một hòm đạn gần 400kg cũng hơi nản vì phải chạy đi chạy lại tới 8 lần!

Độ khó của SC được nâng cấp lên đáng kể vì hệ thống A-Life có nhiều cải tiến. Thử nghiệm ở cấp Stalker (cả SoC lẫn SC), người viết nhận thấy độ thông minh AI của đối thủ máy dạng người khá cao, chúng đi thành từng nhóm, ít xé lẻ, ẩn nấp kỹ sau các vật cản, vãi đạn như trấu và ném lựu đạn như... mưa. Đối phó với đấu thủ máy khá khó chịu, nhất là khi không có các artefact hỗ trợ hồi máu, việc nhấn nút băng bó và trị thương là những thao tác mà người chơi phải thực hiện liên tục. Đám quái vật trong những vùng đất mới lại càng khó chịu hơn nữa, chúng di chuyển rất nhanh, đòn tấn công cận chiến mạnh mẽ, lại dai sức. Một phần vì lẽ này, tầm quan trọng của việc mua sắm, nâng cấp vũ khí và áo giáp lại càng được đề cao hơn nếu như bạn muốn "thọ" lâu, ít load lại game.

SC quả thật còn nhiều lỗi khó chịu hơn SoC, nhưng nét hấp dẫn của trò chơi này khiến nhiều người "cắn răng" tận hưởng. Các bản patch liên tục được tung ra và tiếp tục... sót lỗi. Để tồn tại được trong thế giới của S.T.A.L.K.E.R., ngoài tài bắn súng, người chơi còn cần có cái đầu "lạnh" và tinh thần "thép" để hứng chịu vô số điều bất ngờ từ các tình huống từ game lẫn lỗi của game!

HOÀNG KIM



THẾ GIỚI BINH LỬA

Chất lượng đồ họa thể hiện khá tốt, chức năng co-op hấp dẫn nhưng lại mắc phải những khuyết điểm không đáng...

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	Pandemic Studios
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	31/08/2008
ESRB	Teen
HỆ MÁY	Xbox 360 - PS3 - PC

Pandemic Studios từng gây chấn động trong game giới với Mercenaries, sản phẩm được đánh giá là một trong những game hành động có kết cấu môi trường mở hay nhất. Đây là lý do phiên bản thứ hai của trò chơi mang tên World in Flames, được rất nhiều fan kỳ vọng sẽ tạo nên cú huých mới ấn tượng hơn, nhất là khi phiên bản này được phát triển trên các nền tảng phần cứng vượt trội hơn rất nhiều mà cụ thể là Xbox 360, PS3 và PC.

Bối cảnh quen thuộc

Bối cảnh của Mercenaries 2: World in Flames (WiF) cũng tương tự như phần một. Game tiếp tục tập trung mô tả cuộc nội chiến của một quốc gia với sự tham gia của nhiều lực lượng trên thế giới. Và địa điểm hành nghề của tập đoàn lính đánh thuê lần này là một quốc gia Nam Mỹ nổi tiếng với nguồn dầu hỏa dồi dào. Tên độc tài Solano của nước này có âm mưu thống trị những mỏ dầu nên đã thuê bạn và đồng nghiệp bảo vệ nguồn tài nguyên này khỏi lực lượng nổi dậy. Tình hình càng rối ren hơn khi cuộc nội chiến có sự tham gia của những lực lượng khác đến từ khắp nơi trên thế giới.

Chuyện hy hữu đã xảy ra sau khi bạn vừa giải cứu được quan chức cấp cao mang tên Carmona, là bạn của tên độc tài Solano, về dinh thự của hắn thì tên này không những "quỵt" tiền hợp đồng mà còn sai thuộc hạ xử lý bạn. Nhờ phản ứng kịp thời, bạn đã thoát chết trong gang tấc và trở về căn cứ của tổ chức. Tại đây, cùng với các đồng đội bạn quyết định lập kế hoạch mới để "đòi nợ" Solano.

Kế thừa và phát huy

Khởi điểm bạn sẽ được lựa

chọn một trong ba nhân vật chính của trò chơi. Mỗi nhân vật này sẽ có những sở trường, sở đoản riêng để bạn cân nhắc. Mattias Nilsson, cựu thành viên của đội kỵ binh hoàng gia Thuỵ Điển, một anh chàng có cá tính mạnh mẽ và bốc đồng với ưu điểm là khả năng hồi phục sức khỏe rất nhanh. Nhân vật thứ hai là Christopher Jacobs, cựu quân nhân Mỹ từng tham gia trong lượng lực Delta Force lừng danh với khả năng đặc biệt là mang theo nhiều đạn dược so với các thành viên khác. Cuối cùng là Jennifer Mui, người có tốc độ nhanh nhất trong nhóm. Mặc dù có quê nhà là Hồng Kông, nhưng Jennifer lại sang Anh định cư từ năm 12 tuổi sau khi cha mẹ cô ly dị. Tại đây cô nhập ngũ và nhờ tài năng bẩm sinh đã giúp cô trở thành thành viên của tổ chức tình báo nổi tiếng MI6. Tuy nhiên, để cải thiện tài chính, cô nàng quyết định bỏ nghề và theo đuổi sự nghiệp khác.

Bất kể sẽ nhập vai nhân vật nào đi nữa, trước khi có thể giải quyết "nợ nần" với tên độc tài nham hiểm Solano vào cuối trò chơi, bạn buộc phải khai thác thông tin về hắn thông qua việc thực hiện các hợp đồng quân sự với các phe phái đang hoạt động trên đất nước này. Cũng giống như bản game trước, WiF sẽ không áp đặt bạn vào một phe phái nào mà để bạn tự do lựa chọn con đường riêng cho mình. Điều cần lưu ý là một khi đã bắt tay với một phe dù muốn hay không bạn sẽ sớm trở thành gai trong mắt của các phe còn lại. Vì vậy, bạn nên chủ động hoàn thành hết nhiệm vụ của từng phe trước khi giã từ phe đó để làm bạn với phe khác. Cách này giúp bạn tiết kiệm được tiền của và công sức thay vì nhận bừa hợp đồng không theo một thứ tự cố định.

Với quy mô của trò chơi lại được nâng tầm khá nhiều so với trước đây nên ngoài các phương tiện cơ giới phong phú từ trên bộ như xe mô tô, chiến đấu, tăng, thiết giáp, các game thủ còn có thể trải nghiệm thêm các phương tiện bằng đường hàng không lẫn đường thủy như canô, trực thăng. Để thuận tiện hơn khi di chuyển trong bản đồ đường bộ có kết cấu tương đối chằng chịt,

WiF cung cấp hẳn cho người chơi hệ thống định vị GPS. Với hệ thống này bạn chỉ việc đánh dấu địa điểm cần đến, máy sẽ tự động vạch lộ trình và thể hiện chúng trên bản đồ.

Khuyết không đáng có

Thật đáng tiếc, ngoài những cải tiến, WiF cũng tồn tại quá nhiều điểm bất cập, thậm chí vô lý đến mức khó tin, gây khó chịu không ít cho các game thủ trong suốt quá trình thưởng thức. Điển hình, khi ngồi trong xe nếu chẳng may bị phát nổ bị văng xa cả chục thước nhưng bạn lại chẳng mất một tẹo máu nào. Tuy nhiên nếu chẳng may chiếc xe hoặc chiến xa mà bạn điều khiển chỉ lướt ngang qua một đám cháy nhỏ là có thể bị hư hỏng rất dễ dàng. Ngoài ra, để xử lý nhanh gọn đối phương trong game, cách tốt nhất là bạn cứ áp sát chúng và dùng các món võ cận chiến vì nếu dùng súng bạn có tốn cả hai, ba băng đạn thì đối phương vẫn sống... nhăn răng!

Bên cạnh đó, chất lượng AI (trí thông minh nhân tạo của máy) trong game còn rất nhiều điểm phải phàn nàn. Dù rất hung hăng, hiếu chiến nhưng đối phương trong game rất lười rượt theo bạn. Bạn có thể tận dụng điểm yếu này để tìm góc khuất nhằm hồi phục lại sức khỏe trước khi tiếp tục chiến đấu. Đồng đội máy cũng không khá gì hơn, bạn sẽ thường xuyên thấy họ lăng xăng đi tìm xe nhưng đến khi tìm được chỉ biết ngồi trong đó mà không phản kháng gì cả.

ƯU

- Chất lượng đồ họa thể hiện khá tốt.
- Chức năng co-op hấp dẫn.

KHUYẾT

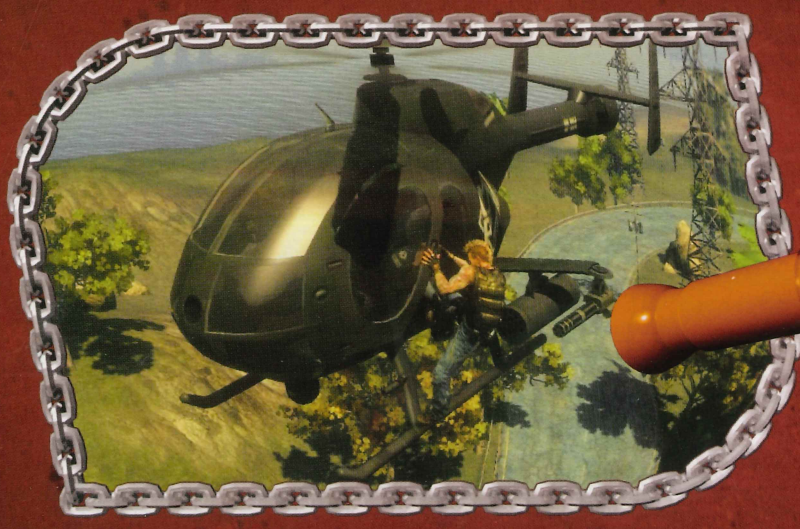
- Trí thông minh của máy còn nhiều hạn chế.
- Nhiều lỗi bất hợp lý lẫn ngẫu nhiên làm ảnh hưởng đến quá trình chơi.

Âm và sắc

Chắp cánh trên next-gen console và PC với phần cứng vượt trội nên chất lượng hình ảnh của WiF không mấy khác biệt so với những hứa hẹn được thể hiện qua những đoạn trailer quảng cáo trước đây. Gam màu rất tươi sáng và ưa nhìn, đặc biệt là các hiệu ứng cháy nổ được mô phỏng và thể hiện không kém gì những bộ phim hành động ăn khách của Hollywood. Tuy nhiên, khâu lồng tiếng lẫn âm thanh mô phỏng lại được thực hiện quá hời hợt, kém hơn cả phiên bản đầu vốn đã được đánh giá không cao.

Liệu bạn có nên bỏ tiền để "rước" game này không?

HUY PHONG



GTR EVOLUTION	
PHÁT HÀNH	Take-Two Interactive
PHÁT TRIỂN	SimBin
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	02/09/2008
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	2 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2.4 Ghz, 1GB RAM; VGA 256MB+; HDD 8 GB; XP/ Vista

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

GTR EVOLUTION

ĐẲNG CẤP TỐC ĐỘ

Tuy chỉ là bản mở rộng độc lập của RACE 07 nhưng với nhiều cải tiến đáng khen ngợi, GTR Evolution sẽ tiếp tục cống hiến cho bạn những vòng đua tốc độ cao vô cùng hào hứng - món quà đầy ý nghĩa cho những fan gạo cội của dòng game WTCC.

Lối chơi quen thuộc

Sau nhiều phiên bản đua xe thuộc dòng game WTCC (World Touring Car Championship) bao gồm các tựa game GTR và RACE nhận được phản hồi tích cực từ phía game thủ, nhà phát triển Simbin tiếp tục cho ra đời một tựa game mới mang tên GTR Evolution (GTRE) nhằm đáp lại tấm thịnh tình đó.

Tổng hợp lối chơi của RACE 07 và GTR2 nên GTRE không chứa đựng nhiều yếu tố mới. Game có 5 chế độ đua lớn bao gồm R-Cade Extreme, Race Event dẫn bạn đến những vòng đua khắc nghiệt được tổ chức thành các sự kiện lớn tại những trường đua nổi tiếng trên thế giới. Nếu muốn nâng tinh thử thách, bạn có thể tham gia hoặc tự tạo ra một giải vô địch (championship mode) tầm cỡ quốc tế của riêng mình. Ngoài ra còn có một số chế độ riêng lẻ như timeline tạo điều kiện cho bạn thể hiện trình độ điều khiển vô lăng hay practise giúp rèn luyện tay lái đủ "cứng" để bước vào các vòng đấu chính thức.

Ưu

- Hình âm tốt.
- Tương thích tốt với các thiết bị wheeler.
- Số lượng xe và vòng đua phong phú.

Khuyết

- Điều khiển bằng bàn phím bất tiện.
- Còn một vài lỗi đồ họa.

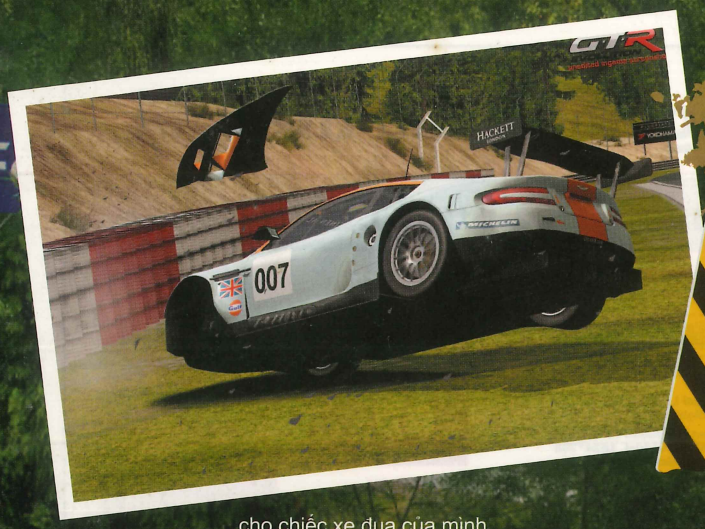
Điểm nhấn của GTRE chính là sự kết hợp ăn ý giữa thể loại Sim-racing và hệ thống xe đua đa dạng. Có tất cả 49 chủng loại xe được chia thành 12 loại chính với hơn 500 tùy chọn kiểu dáng khác nhau, hội tụ hầu hết những "anh tài" đã từng xuất hiện trong sê-ri WTCC năm 2006. Ngoài ra số lượng màn đua lớn đủ sức thỏa mãn cơn khát tốc độ của mọi người, nhất là khi bạn có cơ hội đi qua những đường đua "hot" tại Macau, Karussel hay Nürburgring Nordschleif huyền thoại được xây dựng như thật.

GTRE có lối chơi không giống như những game "đua xe đường phố" phổ biến trên thị trường như Need For Speed hay Midnight Club mà lại gần gũi với "đua xe chính thống" như Gran Turismo hay Forza hơn. Tất cả những màn chơi của bạn sẽ diễn ra trong các trường đua với nhiều quy định rất nghiêm ngặt. Chỉ cần vi phạm một trong những quy định này bạn sẽ bị loại khỏi vòng đua ngay lập tức. Để có thể chinh phục được những giải đấu có tốc độ chóng mặt trong GTRE, bạn phải trang bị cho mình một kỹ năng "ôm" cua, cách làm chủ tốc độ và sang số thật tốt. Một trong những yếu tố quan trọng nhất của GTRE là thao tác chuẩn xác. Chẳng hạn bạn phải đạp phanh đúng thời điểm để có một cú bo góc thật điệu nghệ, hay đến gần một đoạn cua gắt game có đưa ra một con số cùng mũi tên điều hướng và bạn phải tìm cách gạt cần số của mình về cấp tương ứng, đồng thời tăng giảm tốc độ phù hợp nếu không muốn bị các tay đua khác qua mặt. Hãy cố gắng đừng trượt khỏi đường đua vì trong trường hợp đó chiếc xe của bạn sẽ rất khó điều khiển để quay trở lại và đối thủ sẽ vượt lên một khoảng cách khó lòng bắt kịp. Sau khi kết thúc một vòng, bạn có thể xem lại quá trình đua của mình qua chế độ replay với nhiều góc nhìn khác nhau để rút ra các kinh nghiệm bổ ích hoặc tải về những tập tin ghost để luyện tập thêm.

Một mẹo nhỏ dành cho bạn là hãy gán lại các phím cho phù hợp hơn vì thiết lập mặc định bố trí quá rời rạc, gây không ít khó khăn cho người chơi trong quá trình đua. Mặt khác, nếu có điều kiện bạn hãy tậu cho mình 1 bộ wheeler loại tốt vì nó thật sự là trợ thủ rất đắc lực. Để liên tục cán đích đầu tiên trong các vòng đua, bạn cần phối hợp nhuần nhuyễn các nút phanh, chuyển số (shift), bẻ lái (turn) và Wheeler G25 của Logitech tỏ ra nhạy hơn hẳn bàn phím và cho cảm nhận thật hơn.

Cơ chế vật lý khá

Một trong số những điểm khiến GTRE khá kén người chơi là do game đưa ra vài chục thông số cho bạn "độ" lại nhằm đảm bảo tính cân bằng



cho chiếc xe đua của mình.

Bạn được can thiệp gần như mọi thông số kỹ thuật của xe như chiều cao, chiều rộng của khung xe, độ đồng đều và tính ma sát của lốp xe… Đừng xem thường giai đoạn này vì chỉ cần xê xích vài đơn vị thì những thông số đó đã có thể giúp bạn giành chiến thắng dễ dàng hoặc thất bại thảm hại. Ngoài ra game có mô phỏng trạng thái hư hỏng của xe nhưng vẫn chưa đạt được độ trung thực cần thiết. Va chạm, lăn lông lốc mấy vòng nhưng chiếc xe vẫn không hề hấn gì ngoài móp méo vài chỗ! Thậm chí nếu bạn tông thật mạnh vào đối thủ, chúng chỉ mất phương hướng trong giây lát rồi lại tiếp tục phóng như bay mà không hư hại gì, nhưng hãy cẩn thận vì một số vòng đua quy định không được va chạm quá mạnh nếu không sẽ bị loại.

Camera trong game được thiết kế khá tốt với nhiều góc nhìn khác nhau cho bạn lựa chọn. Độc đáo nhất phải kể đến góc nhìn từ trong xe (in-car view), mọi chi tiết đều rất sống động từ đồng hồ tốc độ, màn hình điện tử hiển thị thông số của xe thậm chí thao tác gạt cần số của tay đua cũng được chăm chút khá kỹ lưỡng. Mỗi loại xe đều có nội thất khác nhau rất bắt mắt. Tuy nhiên góc nhìn này chỉ dành cho những ai đã thuần thục kĩ năng đua xe trong GTRE. Các góc nhìn còn lại nhìn chung khá linh hoạt, giúp bạn có cảm giác thoải mái trong việc điều khiển.

Âm sắc cuộc đua

GTRE sử dụng engine gMotor quen thuộc vốn được dùng để cho ra những khung hình chất lượng trong các tựa game WTCC trước đây. Những chiếc xe trông rất chi tiết và khá giống với nguyên mẫu ngoài thực tế. Chúng khoác lên mình những bộ cánh (decal) nhiều màu sắc bên ngoài lớp sơn bóng bẩy. Trường đua được thiết kế rất đẹp, tuy nhiên có một vài đoạn màu đường đua lẫn vào màu của các vạch phân cách nên dễ làm bạn chệch hướng. Game hỗ trợ hiệu ứng mờ (blur motion) khá nhạt khi xe chạy với vận tốc cao nên ít nhiều giảm đi tính hấp dẫn. Ngoài ra, đôi lúc bạn sẽ bắt gặp một số lỗi trong khâu đổ bóng như bóng của toàn bộ những vật thể biến mất hoặc có hình dạng rất kì quặc.

Âm thanh của GTRE được đầu tư khá kỹ. Bạn có thể nghe rõ mồn một tiếng gầm rú của động cơ công suất cực lớn khi nhấn ga qua mặt các đối thủ khác. Hệ thống âm thanh được thiết kế rất đa dạng nên chất âm mỗi loại xe hoàn toàn khác nhau. Tiếng va chạm khá trung thực và sẽ cảm nhận được đầy đủ hơn nếu bạn có một dàn âm thanh vòm. Tuy nhiên tiếng lết bánh chưa thật "cháy" và một vài âm phụ như khi xe lạc tay lái ra khu vực đường đất nghe hơi giả tạo. Nhạc nền tuy không nhiều nhưng rất phù hợp với không khí trong game.

Bản mở rộng đáng chơi

Có thể nói GTRE đang tiến dần đến đẳng cấp của dòng Gran Turismo cùng thể loại dù chặng đường phía trước còn khá dài. Tuy còn nhiều lỗi nhỏ nhưng chúng hoàn toàn có thể chấp nhận được và GTRE vẫn là một game đua xe tốc độ hấp dẫn, đồng thời là món quà ý nghĩa đối với những fan gạo cội của dòng game WTCC.

KIM PHUỢNG

Một bước đột phá công nghệ của thế giới

11111 bí mật của chiếc máy tính 1 ngày EeePC!

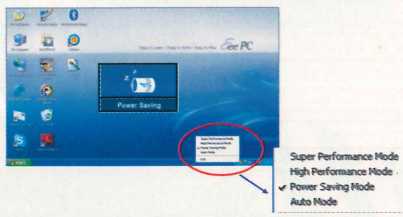
Những đám đông chờ mua EeePC

Kể từ năm 2007, EeePC không chỉ là một sản phẩm IT sáng tạo nhất thế giới mà còn là một món quà giáng sinh hấp dẫn nhất tại Mỹ theo xếp hạng của trang web Amazon. Dù ở Mỹ, Nhật, Pháp, Nga hay Singapores, Philippine, Indonesia hay thậm chí là Việt Nam, người dùng đã phải xếp hàng dài để chờ mua những chiếc EeePC. Và với hơn 2000 chiếc EeePC được bán ra chỉ trong 1 giờ, EeePC đã tạo ra một kỷ lục mới trong lịch sử ngành IT Việt Nam.

WOW! Chiếc máy tính 1 ngày

Tuổi thọ pin luôn là một thách thức cho toàn bộ các sản phẩm IT như Notebook, máy MP3. Và một chiếc Notebook thông thường cũng chỉ sử dụng tối đa 3 tiếng đồng hồ. Trong khi đó, với thiết kế bo mạch chủ kết hợp cùng những công nghệ tiên tiến nhất, ASUS EeePC có thể sử dụng tối đa 8 tiếng trong điều kiện bình thường và tạo ra một ngạc nhiên lớn trong ngành công nghiệp máy tính.

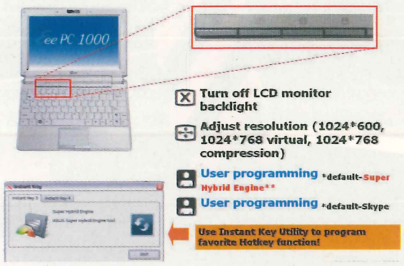
Với công nghệ S.H.E (Super Hybrid Engine) cho phép chuyển giữa các chế độ năng lượng khác nhau như Super Performance, High Performance và Power Saving, EeePC có thể giúp kéo dài thời gian làm việc hay thưởng thức những bản nhạc với chất lượng âm thanh Dolby đến 8 tiếng mà không cần phải mang theo bộ sạc pin.



Những chế độ hoạt động khác nhau từ S.H.E giúp kéo dài thời gian sử dụng lên đến 8 giờ

WOW! 1 cú nhấp chuột

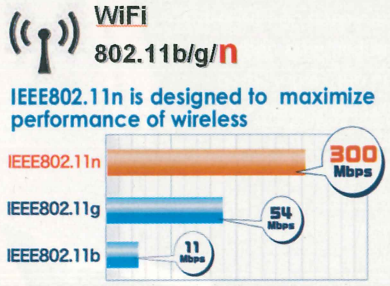
Ý tưởng chung của EeePC là tạo ra một cuộc sống dễ dàng: dễ dàng học tập, làm việc và giải trí. So sánh với một chiếc laptop thông thường khi cần phải mất đến 2 phút để vào Windows, EeePC chỉ cần 15 giây và một cú nhấp chuột để có thể kết nối với Internet, nghĩa là nhanh hơn một máy laptop thông thường đến 10 lần. Chính điều này đã tạo ra một cuộc sống thật dễ dàng, thậm chí cho những người lớn tuổi hay những bạn trẻ mới bước đầu làm quen với công nghệ thông tin.



Các phím tắt tích hợp phía trên máy EeePC thật dễ dàng cho người dùng

WOW! 1 giải pháp toàn diện

EeePC được tạo ra bởi một đội ngũ R&D với hơn 10.000 người từ ASUS - một công ty hướng về công nghệ. Và đó chính là điểm khác biệt lớn nhất của EeePC khi so sánh với những sản phẩm khác. Hệ điều hành ASUS Linux do các kỹ sư của ASUS phát triển với hơn 50 ứng dụng lý thú như: Điều khiển ứng dụng bằng giọng nói, Lưu trữ Online 20GB, Điều khiển chuột đa chạm điểm (Multi-Touch Pad), Kết nối từ xa, tự điển tiếng Anh, phần mềm học tiếng Hoa… Và những công việc thường ngày giờ đây có thể được hoàn thành với chỉ bằng một chiếc EeePC cùng với những công nghệ mới nhất như Bluetooth, wifi n (nhanh hơn wifi g 6 lần)…



Chuẩn Wifi n của ASUS nhanh gấp 6 lần so với các chuẩn wifi g truyền thống

WOW! Thiết kế số 1

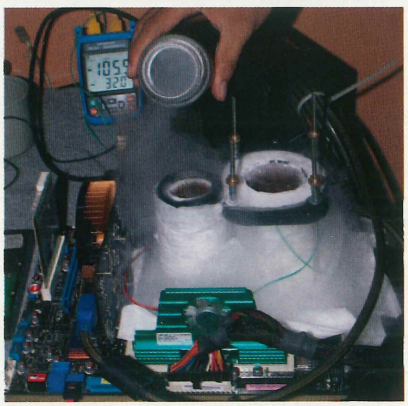
ASUS không chỉ đoạt được 2568 giải thưởng trong năm 2007 mà còn vinh dự đạt được giải thưởng thiết kế danh giá IF Gold Award cho máy tính xách tay. Cùng với giải thưởng Germany Red Dot Design, Japan G Mark Design, National Excellence Award, ASUS được các tạp chí thời trang trên toàn thế giới xếp hạng số 1 cho chiếc máy tính xách tay gợi cảm nhất. Và EeePC là một thiết kế đầy cảm xúc kết tinh từ những giá trị thiết kế truyền thống của ASUS.

Giải thưởng thiết kế danh giá IF và giải thưởng PC World như là một minh chứng cho chất lượng và thiết kế của ASUS

WOW! Số 1 thế giới về Bo mạch chủ

ASUS được tạp chí Wall Street Asia xếp hạng "số 1 về Chất lượng và Dịch vụ". Điều này cho thấy ASUS không chỉ tạo ra những sản phẩm chất lượng nhất mà còn luôn chú trọng vào những dịch vụ tốt nhất. Là nhà sản xuất hàng đầu trên thế giới, bo mạch chủ ASUS nổi tiếng với những tính năng vượt trội và sáng tạo đột phá cho những thiết kế của mình. Những sáng tạo này đã được minh chứng bởi giải thưởng danh giá Tom Hardware và tại Việt Nam là giải thưởng PC Word trong nhiều năm liên tiếp.

Không chỉ máy tính xách tay ASUS, EeePC cũng được trang bị bo mạch chủ ASUS với những công nghệ tiên tiến nhất. Chính điều này đã tạo ra sự khác biệt so với các thương hiệu OEM và là một chứng nhận chất lượng tốt nhất cho người dùng.



Bo mạch chủ ASUS – "thương hiệu" đang nắm giữ nhiều kỷ lục thế giới về ép xung

ASUS No.1 in Quality and Services

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Cuộc thi tìm hiểu ASUS

Do Công Ty TNHH ASUS Technology và tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN thực hiện

01 Giải nhất:
1 **Eee PC1000**
699 USD

02 Giải nhì:
MỖI GIẢI 1 **Eee PC901**
599 USD

03 Giải ba:
MỖI GIẢI 1 **Eee PC701**
299 USD

1. Tham gia cuộc thi bằng cách nào?

- Bạn đọc tham khảo thông tin về sản phẩm ASUS đăng trên tạp chí TGVT - PC World VN seri A ngày 15/9/2008 và trên Thế Giới Game ngày 25/09/2008, khoanh tròn vào câu trả lời đúng ở trang sau.
- Gửi phiếu về địa chỉ: Tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN
  Lầu 4, Tòa nhà ITAXA - 126 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3, TP.HCM
  (thư không cần dán tem)
- Hạn chót nhận phiếu: Ngày 15/10/2008 (căn cứ vào dấu bưu điện).

2. Địa điểm, cách thức và thủ tục nhận thưởng:

- Tạp chí TGVT - PC World VN sẽ rút thăm những phiếu gửi về tòa soạn trước ngày 15/10/08 được điền đầy đủ thông tin cá nhân và trả lời đúng 10 câu hỏi để xác định bạn đọc may mắn. Mỗi bạn đọc chỉ được tham gia 01 phiếu.
- Kết quả trúng thưởng được công bố tại www.pcworld.com.vn từ ngày 30/10/08.
- Tạp chí TGVT - PC World VN sẽ thông báo kết quả trúng thưởng đến bạn đọc may mắn bằng điện thoại và/ hoặc thư thông báo trúng thưởng.
- Bạn đọc trúng thưởng nhận thưởng tại tòa soạn tạp chí TGVT - PC World VN và chịu chi phí phát sinh liên quan đến việc nhận thưởng.
- Thủ tục nhận thưởng: Thư thông báo trúng thưởng và bản sao chứng minh nhân dân (có thể thay bằng hộ khẩu) của người trúng thưởng.
- Giải thưởng không được quy đổi thành tiền mặt.

3. Thời hạn kết thúc trao thưởng: 30 ngày kể từ ngày thông báo trúng thưởng (Sau thời hạn trên Tạp Chí TGVT - PC World VN và Công Ty Asus toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận).

4. Đối tượng không được tham gia chương trình:

* Nhân viên Công Ty TNHH ASUS Technology
* Nhân viên tạp chí TGVT - PC World VN

5. Thắc mắc vui lòng gửi email đến: huongnt@pcworld.com.vn

Gấp theo đường kẻ này

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

70C 0706-011SG

Không cần dán tem

Kính gửi: **TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM**
ITAXA House, Lầu 4 - 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. HCM

BẢN SAO KHÔNG CÓ GIÁ TRỊ

No.1 in Quality and Services
—The Wall Street Journal Asia

ASUS

Chiếc máy tính EeePC quyến rũ - chỉ cần một cú nhấp chuột để mở ra một ngày trải nghiệm cùng những công nghệ tiên tiến nhất của Bo mạch chủ số 1 thế giới.

1. Món quà hấp dẫn nhất tại Mỹ trong mùa giáng sinh theo thống kê của trang web amazon.com?
a. EeePC **b. Laptop ASUS**

2. Một chiếc máy tính EeePC trang bị pin 6 cell có thể sử dụng tới bao nhiêu giờ?
a. 8 giờ **b. 10 giờ**

3. Công nghệ S.H.E trong máy EeePC là gì?
a. Tất cả câu trả lời đều đúng
b. Công nghệ tiết kiệm Super Hybrid Engine
c. Có thể giúp kéo dài thời gian sử dụng đến 8 giờ

4. Cần bao nhiêu giây để EeePC có thể kết nối Internet?
a. 15 giây **b. 5 giây**

5. Thời gian mà EeePC kết nối với Internet từ khi khởi động nhanh hơn laptop thông thường bao nhiêu lần?
a. 10 lần **b. 20 lần**

6. ASUS đã đoạt bao nhiêu giải thưởng trong năm 2007?
a. 2568 **b. 3000**

7. Công nghệ Wifi mới nhất nào đã được ứng dụng trong chiếc máy tính ASUS EeePC?
a. Wifi n **b. Wimax**

8. Công nghệ ASUS Wifi n nhanh hơn công nghệ Wifi g trong các laptop khác bao nhiêu lần?
a. 6 lần **b. 10 lần**

9. ASUS đã được tạp chí Wall Street Asia xếp hạng số 1 về:
a. Số 1 về chất lượng và dịch vụ
b. Số 1 về thiết kế

10. Đâu là điểm khác biệt về công nghệ quan trọng nhất của ASUS EeePC so với các thương hiệu khác?
a. Tất cả đều đúng
b. Chỉ duy nhất laptop ASUS được trang bị bên trong là Bo mạch chủ ASUS tốt nhất thế giới.
c. Chỉ duy nhất laptop ASUS được trang bị bên trong là Card đồ họa tốt nhất thế giới.

THÔNG TIN CÁ NHÂN

Họ tên: _____

Số CMND: _____

Địa chỉ liên hệ: _____

Điện thoại: _____

Email: _____

Đơn vị công tác: _____

Chức danh: _____

☐ Lãnh đạo/phụ trách ☐ Kỹ sư/kỹ thuật viên về CNTT
☐ Người dùng văn phòng/gia đình ☐ Sinh viên/học sinh

Phiếu hợp lệ là phiếu:

- Trả lời đủ và đúng 10 câu hỏi trên.
- Điền đầy đủ thông tin cá nhân.
- Được gửi về tạp chí TGVT-PC World VN trước hoặc vào ngày 15/10/2008 (căn cứ vào dấu bưu điện).
- Phiếu được cắt từ tạp chí TGVT-PC World VN (bản sao không có giá trị)

SPORE™

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

HÀNH TRÌNH TIẾN HÓA

Bạn có thể tận hưởng những giờ phút thư giãn cực kì vui nhộn, thoải mái với bạn bè cũng như mọi người trên toàn thế giới khi cùng tạo nên một vũ trụ thu nhỏ và giao tiếp với nhau theo nhiều cách thức khác nhau, tiếp nhận được bách khoa toàn thư về quá trình tiến hóa của sinh vật thông qua khả năng tương tác tuyệt vời.

SPORE			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Electronic Arts		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2.0 GHz
Maxis		RAM	512 MB
THỂ LOẠI		VGA	128 MB hỗ trợ Pixel Shader 2.0
Mô phỏng – Chiến thuật			
NGÀY PHÁT HÀNH	07/09/2008		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	5 GB
ESRB	Everyone	OS	Win XP / Vista

Kể từ khi ấn định ngày ra mắt chính thức vào tháng 9 năm nay, Spore – tựa game mới nhất của "phù thủy" Will Wright cùng đội ngũ nhân viên tài năng Maxis – đã gây hao tốn không ít giấy mực của báo giới, đồng thời là đề tài bàn tán sôi nổi của cộng đồng game thủ trên các diễn đàn. Nếu như tựa game PC bán chạy nhất mọi thời đại The Sim đặt bạn vào vai trò của người quản xuyến mọi việc trong đời sống gia đình, hay Sim Ant cho phép bạn khám phá những điều kỳ thú về loài kiến thì lần này Spore đem đến một trải nghiệm hoàn toàn mới. Tuy nhiên, một số người tỏ vẻ hoài nghi về chất lượng của Spore vì trong suốt 3 năm phát triển, dự án không ít lần bị trì hoãn và gặp nhiều khó khăn trong khâu thiết kế. Đồng thời có nhiều ý kiến cho rằng gameplay độc đáo của Spore chỉ là chiêu thức tiếp thị nhằm gỡ gạc cho những phiên bản mở rộng không mấy thành công gần đây của SimCity và Sim Earth. Thế nhưng ngay trong ngày đầu tiên ra mắt, Spore đã nhanh chóng đập tan những tin đồn thất thiệt đó và chứng tỏ được sức hấp dẫn mãnh liệt.

Vừa học vừa chơi

Đã bao giờ bạn tự hỏi sự sống trên hành tinh của chúng ta bắt nguồn như thế nào, thực thể sống đầu tiên trông ra sao và phải trải qua bao nhiêu giai đoạn tiến hóa để có thể trở thành những sinh vật cấp cao ngày nay? Khoa học đã tìm được câu trả lời và không ít bộ môn liên quan đến vấn đề này được đưa vào chương trình giảng dạy ở các trường học. Song nếu bạn cảm thấy những bài giảng đó quá khô khan và muốn chúng trở nên sinh động, gần gũi hơn thì Spore chính xác là thứ bạn cần.

Gây thiện cảm cho người chơi ngay từ đoạn phim mở màn đẹp mắt, hành trình khám phá của bạn với Spore diễn ra tại một chòm sao bí ẩn trong vũ trụ và bạn sẽ chọn một trong số nhiều hành tinh trên chòm sao đó để bắt đầu. Có thể ví Spore với một cuốn sách gồm 5 chương lớn và bạn phải kết thúc nó bằng cách đọc từng chương một. Chương đầu tiên mở ra trước mắt bạn một hành tinh tan hoang sau khi bị tàn phá bởi những ngôi sao chổi. Phần lớn bề mặt hành tinh lúc này chìm trong nước và chính tại nơi này những mầm sống đầu tiên hình thành dưới dạng sinh vật đơn bào (Cell). Từ đây bạn có hai hướng đi: trở thành tế bào ăn thịt hoặc ăn thực vật. Hãy cân nhắc một chút trước khi quyết định vì nó ảnh hưởng rất nhiều đến lối chơi của bạn ở những giai đoạn sau này.

Hướng dẫn của game đưa ra trong giai đoạn này khá đơn giản: bơi vòng quanh, ăn, phát triển và tiến hóa lên một lớp mới. Mức độ phát triển được đánh dấu theo các giai đoạn cụ thể và hiển thị qua thanh trạng thái góc dưới màn hình. Mỗi khi bạn đạt được một cột mốc nào đó, bạn sẽ chứng kiến con vật của mình trải qua một tiến trình phát triển cơ thể như tăng trưởng về kích thước hay sự xuất hiện của các chi. Khi ăn bạn sẽ thu thập được 1 lượng điểm DNA nhằm trang bị thêm các bộ phận mới cho mình về sau nhưng mọi chuyện không hề dễ dàng như thế. Cùng tồn tại với bạn trong thế giới nguyên sơ này còn có nhiều sinh vật lớn nhỏ khác mà nguồn lương thực không được dồi dào cho lắm. Quy luật "cá lớn nuốt cá bé" thể hiện rất rõ khi để sinh tồn, một mặt bạn phải cố giành đủ lượng thức ăn cần thiết, mặt khác lại phải tránh không để cho mình bị các tế bào lớn hơn nuốt chửng. Tuy nhiên nếu tỏ ra yếu thế hơn, bạn có thể lợi dụng tế bào khác tiêu diệt đối phương. Khi một sinh vật bị đào thải, tùy trường hợp một thẻ bài (token) sẽ xuất hiện. Hãy nhanh chóng bơi đến thu nhặt vì khác với tựa game Spore Creature Creator (SCC) có sẵn các bộ phận, trong Spore

chúng chỉ có thể được cung cấp qua các token này. Sau đó hãy gắn các bộ phận mới nhằm bảo vệ mình cũng như kiếm ăn hiệu quả hơn, cứ thế cho đến khi thanh trạng thái được lấp đầy và đó là lúc bạn tiến hóa lên giai đoạn sinh vật (Creature).

Trở thành một Creature, sinh vật của bạn mọc chân và tiến dần vào đất liền. Việc đầu tiên cần làm là kết thân với một sinh vật khác giới, sau đó xây tổ (nest) và gầy dựng nên một gia đình. Để nuôi sống gia đình đó, bạn sẽ phải đi săn hoặc hái lượm hoa quả từ các bụi cây rải rác trên hành tinh. Trong quá trình kiếm ăn, bạn sẽ bắt gặp những sinh vật khác và bạn có thể kết bằng hữu hoặc tiêu diệt chúng. Tương tự như giai đoạn Cell, các token chứa bộ phận nâng cấp sẽ được tìm thấy nếu bạn chiến thắng kẻ địch hoặc lấy từ những đống xương động vật sót lại trên nền đất. Đối mặt với kẻ địch to lớn và hùng mạnh, bạn có thể chiêu dụ sinh vật khác làm đồng minh trong các trận chiến. Khi thắng trận, bộ não của sinh vật sẽ phát triển và nó trở nên thông minh hơn, có thể học được những kĩ năng chiến đấu cũng như kỹ năng giao tiếp có ích khác. Cứ tiếp tục chu kỳ như thế cho đến lúc bạn hoàn thành 4 cột mốc trên thanh trạng thái để tiếp tục tiến hóa. Nghe có vẻ đơn điệu nhưng cách thức bạn thực hiện nhiệm vụ rất phong phú được game dẫn dắt khá tài tình, cộng thêm sự góp mặt của những sinh vật từ người chơi khác đảm bảo bạn sẽ không có cảm giác nhàm chán.

Khi bộ não phát triển hoàn chỉnh, sinh vật sẽ chuyển qua chế độ chơi mới khởi đầu một xã hội sơ khai gọi là bộ lạc (Tribal). Trong giai đoạn này bạn sẽ điều khiển cả quần thể sinh vật thay vì chỉ một cá thể như hai phần trước. Đây được coi là kỷ nguyên của lửa và công cụ thô sơ làm bằng tay. Nguồn tài nguyên duy nhất cần khai thác lúc này là lương thực dùng để bảo đảm nguồn sống cho bộ lạc của mình đồng thời xây dựng những tòa nhà mới cho phép nâng cấp các kĩ năng săn bắn và sử dụng vũ khí. Yếu tố chiến thuật bắt đầu ló dạng khi xuất hiện các bộ tộc khác. Có hai giải pháp được đưa ra: khai chiến hoặc quy phục. Nếu chọn quy phục thì định kì bạn phải trích một lượng lương thực trong kho của mình làm cống phẩm, ngược lại bạn cần nhanh chóng gia tăng "nhân khẩu" và huấn luyện thật tinh nhuệ để có thể chống lại làn sóng quân xâm lược của các tộc đối địch. Mỗi lần bạn "xóa sổ" một bộ tộc, chiến lợi phẩm nhận được sẽ là một Totem tượng trưng cho chiến thắng và sự linh thiêng của thánh thần cho phép bạn mở khóa các tòa nhà cùng vũ khí mới. Sau khi thống trị tất cả các tộc, quá trình tiến hóa sẽ bước sang trang mới - thời đại của văn minh và khoa học (Civilization).

Giai đoạn Civilization thực chất chỉ là phần mở rộng của Tribal với những tòa nhà hiện đại hơn cùng lực lượng các chiến xa, tàu quân sự và máy bay tiêm kích được trang bị vũ khí hạng nặng. Khái niệm chinh phục cũng nâng lên tầm cỡ toàn hành tinh thay vì chỉ gói gọn một vài bộ tộc ở giai đoạn trước. Nhịp độ trận đấu tăng lên rất nhanh khi một mặt bạn phải quản lý tài nguyên mặt khác phải chu toàn chiến sự. Tài nguyên có thể được thu thập từ nhiều nguồn như các mỏ khí đốt, cống phẩm từ các nước láng giềng và do chính thần dân của bạn đóng góp. Lượng đóng góp (income) tùy thuộc vào chỉ số hài lòng của người dân về cách cai trị của bạn, càng được lòng họ bạn càng thu về nhiều lợi nhuận. Mối quan hệ của bạn với các nước khác được thống kê qua vài chỉ số như phạm vi lãnh thổ, sức mạnh tài chính, quân sự... Để đối phó, bạn có thể sử dụng vũ lực hoặc tôn giáo nhưng hãy cẩn thận với quyết định sử dụng vũ khí hủy diệt vì kẻ địch sẽ quan ngại và có thể nhanh chóng kết hợp với nhau để loại bạn khỏi cuộc chơi. Do đó, hãy duy trì ít nhất một đồng minh có thể hỗ trợ bạn phản công trong trường hợp nguy cấp. Tuy nhiên, chất chiến thuật trong Spore chưa làm hài lòng những fan thực thụ vì nó phần nào còn đơn giản và rời rạc.

Cuối cùng là khoảnh khắc bạn trông đợi nhất, tiến đến chinh phục không gian (Space). Đây là phần chơi lớn và có chiều sâu nhất trong game. Bạn có thể bay lượn khắp nơi trong thiên hà bằng chiếc đĩa bay do chính tay bạn tạo ra, khám phá hàng trăm hành tinh, ngôi sao lạ và thậm chí gieo mầm sự sống lên chúng để mở rộng đế chế của mình. Vẫn còn vô vàn những đặc tính hấp dẫn và kỳ thú ẩn chứa bên trong chế độ này nhưng bạn hãy tự mình khai phá chúng để cảm phục trước bộ óc thiên tài của Will Wright nhé.

Tương tác tuyệt vời

Trong các giai đoạn Cell, Creature và Tribal, bạn chỉ có thể tạo ra một sinh vật mới thông qua bộ công cụ của game. Những ai đã từng chơi qua tựa game SCC ra mắt cách đây ít lâu hẳn sẽ rất quen thuộc và hài lòng với độ phong phú cả về chất lẫn lượng của bộ công cụ lần này. Dựa vào số token thu thập được, bạn sẽ hiện thực thêm các bộ phận mới vào mô hình sinh vật của mình. Khi hoàn thành, chúng được sinh ra trong những quả trứng và sẽ cùng bạn tiếp tục cuộc hành trình (xem thêm SCC – TGG số 09/2008, t.27). Tuy nhiên ấn tượng nhất phải kể đến cách thức mà những sinh vật này tương tác với nhau trong game. Nếu bạn chọn đường lối kết bạn ở những giai đoạn đầu, bạn sẽ phải gây ấn tượng với đối tác bằng những kỹ năng mà các token mang lại như khiêu vũ, hát hò và "làm duyên" rất sinh động. Mỗi loại sinh vật đều thích thú trước những kỹ năng khác nhau, do đó hãy quan sát cách chúng bày tỏ và chọn loại kỹ năng tương ứng để thể hiện và nếu thành công, chúng sẽ trở thành bạn đường hoặc đồng minh chiến lược. Vui nhộn hơn nếu bạn gắn một bộ phận mới hay đặt một vật thể ở gần sinh vật của mình, chúng sẽ bày tỏ nhiều thái độ khác nhau như rất ngạc nhiên và tò mò kiểm tra vật thể đó. Hay khi lửa trại được thắp sáng, chúng lập tức nhảy múa, ăn uống no say, trong khi một số khác khua khoắng vũ khí và di chuyển theo nhịp điệu của tiếng trống dồn dập. Nhìn chung mọi tâm trạng hỷ, nộ, ái, ố đều được Will Wright nhân cách hóa tài tình và gần gũi.

Đến với giai đoạn Civilization, SCC chuyển mình trở thành một công cụ thiết kế nhà cửa lẫn xe cộ rất chuyên nghiệp. Một lần nữa bạn lại được thỏa sức thả cho trí tưởng tượng bay bổng. Chỉ một vài cú "click" chuột, một tòa lâu đài nguy nga tráng lệ hay một chiếc xe tăng rất "ngầu" đã hiện ra trước mắt bạn. Tuy nhiên, để đảm bảo tính cân bằng, nhà phát triển đã giới hạn lại ở mỗi nước chiếm đóng, bạn chỉ có thể tạo ra 1 loại nhà cửa và xe cộ với số lượng ở mức vừa đủ. Một điểm khá hay là khi gặp trường hợp chiến sự hỗn loạn và khó quản lý, bạn có thể dừng (pause) game để thiết lập lại đội hình cũng như chiến thuật của mình hiệu quả hơn.

Không phải là game online nhưng Spore có hỗ trợ người chơi tương tác với nhau qua môi trường mạng. Vẫn là sự kết hợp thành công của SCC và YouTube cho phép bạn tải về hoặc chia sẻ những mẫu sinh vật do mình thiết kế với người chơi khác. Nếu bạn có gì thắc mắc, chỉ cần truy cập "bách khoa toàn thư" SporePedia là bạn sẽ có ngay lời giải đáp từ các chủng loại sinh vật được sắp xếp theo nhiều chủ đề khác nhau cho đến những chỉ dẫn trình bày rất chi tiết về cách chơi. Khi bạn tạo ra một sinh vật hoặc nhà cửa, đối tượng đó sẽ được tải (upload) lên máy chủ ngay, sau đó chúng được bố trí ngẫu nhiên vào game của những người chơi khác. Đừng ngạc nhiên khi đang dạo bước đâu đó bạn lại thấy một mẫu sinh vật do bạn bè làm ra. Thú vị hơn là Spore có khả năng phân loại để tìm ra những chủng tộc mà bạn còn thiếu và bổ sung chúng một cách ngầm định, điều này

VÀI MẸO CHƠI

- Khi tương tác với các sinh vật khác, hãy chú ý đến tâm trạng của chúng thông qua biểu tượng khuôn mặt (smiley) mà quyết định gây chiến hay kết bạn.
- Khi đi thu nhặt lương thực, hãy để ít nhất một sinh vật ở nhà để chống bọn thú hoang luôn tìm cách trộm thức ăn của bạn.
- Chiến thuật "lấy thịt đè người" luôn hiệu quả dù bạn ở bất cứ giai đoạn tiến hóa nào.
- Khi đã mua được máy bay trong chế độ Civilization, nếu muốn tiết kiệm thời gian hãy sử dụng bom hạng nặng để hạ gục đối phương chỉ bằng một phát bắn.
- Khi phiêu lưu trong không gian, hãy thu thập càng nhiều nguyên liệu càng tốt vì có thể chúng rẻ ở hành tinh này nhưng lại là châu báu ở hành tinh khác và bạn có thể làm giàu nhanh chóng để mua thêm thiết bị hữu dụng cho đĩa bay của mình.

đảm bảo cho độ phong phú của game luôn ở mức cao nhất. Trong quá trình chơi nếu bắt gặp những sinh vật được thiết kế thô tục hoặc cố tình phá hỏng trò chơi, bạn có thể xóa sinh vật đó ra khỏi máy mình vĩnh viễn bằng chế độ "Ban Mode" đồng thời thông tin về sinh vật lẫn người tạo ra nó sẽ được gửi đến đội ngũ Spore Service nhằm có biện pháp xử lý phù hợp.

Đơn giản nhưng cuốn hút

Cách thức tạo hình 3D cho nhân vật lẫn cảnh nền của Spore khá đơn giản nhưng rất bắt mắt. Hầu hết chúng đều được vẽ theo trường phái hoạt họa nên gây được ấn tượng mạnh với phái nữ cũng như các em nhỏ. Maxis sử dụng gam màu ấm và dịu mắt nên bạn hoàn toàn không có cảm giác khó chịu khi chơi lâu. Vẻ ngoài của các sinh vật cũng đã được "tút" lại cho mềm mại và đầy đặn hơn, đồng thời ngôn ngữ giao tiếp của chúng được vẽ dưới dạng các biểu tượng rất ngộ nghĩnh. Giao diện của game rất thân thiện và màn hình tải game được thiết kế rất sáng tạo. Ngoài ra, yếu tố thời tiết được dựng rất trung thực, từ những cơn mưa như trút nước cho đến bão cát sa mạc mịt mù. Hiệu ứng ánh sáng rất đẹp thể hiện qua các đòn đánh phép của tù trưởng bộ lạc, những lần sinh vật biến hình hay bom đạn oanh tạc liên tiếp vào căn cứ địch. Hơn thế nữa, bạn có thể quan sát những hình ảnh này dưới góc nhìn 360 độ do camera trong game di chuyển rất hợp lý và linh hoạt, kết hợp với cơ chế phóng to thu nhỏ tốt. Bạn sẽ phải trầm trồ khi ngắm nhìn toàn cảnh không gian vũ trụ với dải ngân hà "chảy" qua nhiều hành tinh lớn nhỏ tỏa sáng lung linh. Game chạy rất mượt dù đã thiết lập đồ họa cao nhất và hẳn Maxis đã tốn không ít công sức để có thể cho ra những khung hình sống động đến thế.

Chất âm của Spore khá tốt và đậm chất Maxis. Phần lồng tiếng được làm rất công phu, sinh vật của bạn phát ra những âm thanh rất vui nhộn và diễn tả chính xác tâm trạng mà chúng muốn biểu lộ. Tiếng bom đạn chấp nhận được và đủ độ sâu cần thiết. Nhạc nền tuy hay nhưng hơi chìm nên đôi khi bị các âm khác lấn át. Game còn hỗ trợ người chơi một bộ công cụ cho phép họ tự tạo ra các bản nhạc nền theo ý thích. Dù các nốt nhạc và nhịp trống còn khá ít nhưng bấy nhiêu cũng đủ thỏa mãn thú vui sáng tạo của đại bộ phận người chơi. Tóm lại những ai đã từng hài lòng với chất âm của The Sims thì sẽ có cảm nhận tương tự khi đến với Spore.

ƯU:
- Công cụ tạo hình tuyệt vời
- Đồ họa đẹp mắt, âm thanh hay
- Tương tác và chơi mạng lý thú

KHUYẾT:
- Chế độ chiến thuật chưa thuyết phục

Một vũ trụ thu nhỏ

Chờ đợi khá lâu, nay bạn đã có thể tận hưởng những giờ phút thư giãn cực kì vui nhộn và thoải mái với bạn bè cũng như mọi người trên toàn thế giới. Hãy thử tưởng tượng cả một cộng đồng người chơi sẽ tạo nên một vũ trụ thu nhỏ và giao tiếp với nhau theo nhiều cách thức khác nhau. Thật thú vị biết bao khi vừa chơi bạn vừa tiếp nhận được một lượng kiến thức bổ ích về quá trình tiến hóa của những sinh vật, hay nói cách khác là của chính con người chúng ta. Có thể nói không quá là lối chơi của Spore hứa hẹn sẽ trở thành chuẩn mực của các game mô phỏng trong tương lai gần.

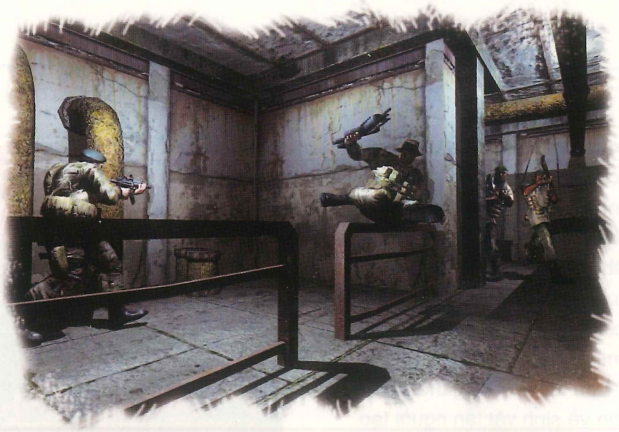
HOÀNG KHÁNH

ĐẢO BÍ MẬT

Code of Honor 2: Conspiracy Island (CoH 2) là tựa game thứ hai trong dòng game Code of Honor của City Interactive, tiếp tục vẽ nên cuộc chơi của một toán lính đánh thuê. Tương tự các tựa game bắn súng khác, CoH 2 có cả phần chơi đơn lẫn chơi nhiều người.

Phần chơi đơn nói về một câu chuyện mang nội dung "nóng" nhưng dường như đã trở thành điều thông thường trong thể loại bắn súng góc nhìn người thứ nhất. Nhân vật chính xuất phát từ một hòn đảo nhỏ, nơi hoàn toàn nằm trong vòng kiểm soát của bọn khủng bố. Chúng dự định đánh cướp một số vật liệu hạt nhân để buộc thế giới phải trả tiền chuộc. Cốt truyện đơn giản là vậy, và bạn sẽ bắt đầu thực thi nhiệm vụ chống khủng bố của mình trong CoH 2. Điều cần chú ý trong phần chơi này là do không có thanh máu, nên bạn không thể biết được giới hạn chịu đựng nào thì nhân vật bị... "toi" vì các loạt đạn hung hiểm của đối phương.

Lượng vũ khí trong CoH 2 khá khiêm tốn, nhưng cũng bao quát với các loại súng trường, shotgun, súng bán tự động, súng phóng lựu... Điểm hấp dẫn của vũ khí là người chơi có thể lắp thêm ống ngắm vào súng trường để gia tăng tính cơ động của mình. Do đạn dược bị giới hạn, nên mỗi khi bạn muốn "đã tay" một tí thì hãy cân nhắc xem đã save chưa để còn nhanh load lại! Ngoài ra, CoH 2 còn có một ít câu đố "nhẹ ký", thỉnh thoảng bạn chỉ cần gạt cần điều khiển hay tìm điểm chốt là xong. Độ thông minh AI của máy không đáng kể, thường để lộ nhiều sơ hở khiến cuộc chơi trở nên quá dễ dàng. So với AI trong F.E.A.R., CoH 2 còn phải cải thiện mặt này rất nhiều nếu muốn trở thành 1 tựa game bắn súng có tiếng.



Ở phần chơi nhiều người, CoH 2 có các dạng Deathmatch, Team Deathmatch, và Capture the flag. Game có 3 bản đồ với cách chơi tương tự F.E.A.R. Combat nhưng ít vũ khí hơn và kết cấu màn chơi cũng kém hơn. Theo cảm nhận riêng của người viết, bắn F.E.A.R. Combat còn hấp dẫn hơn phần chơi nhiều người của CoH 2 đến mấy lần.

Sở dĩ bài viết so sánh CoH 2 với F.E.A.R là vì game sử dụng engine Jupiter-EX do Monolith phát triển đã từng giúp F.E.A.R. nổi đình đám. Bởi thế, với những người từng chơi F.E.A.R, CoH 2 mang một chút âm hưởng "cổ" vào cái hiện tại của mình trong những pha đấu súng. Đáng tiếc là sức mạnh đồ họa của game lại không sao sánh được danh tiếng "sát phần cứng" mà Monolith đã dựng nên cho F.E.A.R. và không gây được ấn tượng đáng kể nào khi mà các tựa game mới như FarCry 2, Crysis: Warhead... đang ra sức làm mưa làm gió trong thể loại FPS. Có lẽ vì lý do trên nên phần nghe, bao gồm kiểu lồng tiếng, âm thanh của vũ khí và nhạc nền, ít được người chơi quan tâm.

Có lẽ CoH 2 chỉ là cái bóng mờ nhạt trong thế giới FPS. Còn quá nhiều điều mà nhà phát triển City Interactive cần phải làm để đưa giá trị của game lên vị trí cao hơn.

LÝ DƯƠNG

CODE OF HONOR 2: CONSPIRACY ISLAND

PHÁT HÀNH	City Interactive
PHÁT TRIỂN	City Interactive
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	29/7/2008
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz, RAM 512MB, VGA 128MB GeForce 5700/ATI Radeon 9700, HDD 3GB, Windows 2000/XP/Vista

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

ƯU
- Nhiệm vụ rõ ràng
- Các kiểu nâng cấp súng hữu ích

KHUYẾT
- AI cần cải thiện hơn

CODE OF HONOR 2 CONSPIRACY ISLAND

ÁN MẠNG NƠI TU VIỆN

MURDER IN THE ABBEY

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Murder in the Abbey (MiA) diễn ra ở thời trung cổ. Theo dấu một chuỗi án mạng, tu sĩ Leonardo de Toledo cùng người học việc Bruno tìm đến một tu viện hẻo lánh. Khi hai người đang mải mê quan sát, một tảng đá lớn bất ngờ đổ ụp xuống đầu họ. Thoát chết trong gang tấc, tu sĩ Leonardo lập tức đuổi theo hung thủ nhưng không kịp, ông chỉ phán đoán người đó đến từ tu viện, vì đó là chỗ duy nhất quanh đó có người ở. Khi hai người đến tu viện, họ kể lại câu chuyện vừa xảy ra cho vị trưởng tu viện. Ông ta cũng kể cho họ nghe về cái chết bí ẩn của một tu sĩ mới xảy ra trong tu viện. Do biết Leonardo nổi tiếng về sự sắc bén và sáng suốt, vị trưởng tu viện lên tiếng nhờ Leonardo điều tra. Leonardo đồng ý.

MiA có kết cấu phiêu lưu góc nhìn người thứ ba. Câu chuyện đưa Leonardo đi đến nhiều địa điểm, trò chuyện với nhiều người và lọc ra tình tiết. Mỗi cuộc đối thoại có thể phát triển ra nhiều nhánh và mỗi nhánh lại có nhiều chọn lựa. Tuy nhiên, game chỉ có "đơn điệu" một đường nên không có tình huống bạn "lạc đường" như trong các game phiêu lưu khó. Hầu hết các cuộc đối thoại này rất dễ theo dõi dù hơi dài.

Trong MiA, bạn dễ bị kẹt tại nhiều điểm cho đến khi một số hành động diễn ra. Nhưng game không khó lắm, nên thời gian kẹt cũng không quá lâu. Ví dụ, bạn mất rất nhiều thời gian đến thăm nhiều người, nhiều nơi hết lần này đến lần khác, đến khi tình cờ nhận ra là có thể kiểm tra kỹ hơn một sợi dây trong chuồng ngựa để mở ra nhiều cuộc đối thoại hơn với thủ thư và đẩy công việc tiến nhanh hơn. Có lẽ do đa số các câu đố, là điểm yếu nhất của game, khá ít và khá dễ nên phần lớn thời gian chơi game chỉ là đi đến các nơi thật nhiều lần và nói chuyện với các nhân vật, thường là rất lâu, cứ như một câu chuyện tương tác hơn một trò chơi phiêu lưu. Hầu hết câu đố đều cần phải thống kê, dù cũng có một số câu đố đòi hỏi tính khéo léo.

MiA có phong cách hoạt họa. Màu sắc tối và ảm đạm, phù hợp chủ đề game. Nhân vật và địa điểm được vẽ rất kỹ. Lồng tiếng cũng rất tốt, rất phù hợp cốt truyện. Hiệu ứng âm thanh khá buồn cười, như tiếng bước chân của Leonardo và Bruno. Giao diện MiA tương đối đơn giản, nhưng có lẽ bạn nên xem qua bản "manual" ít nhất một lần trước khi chơi để biết được các thao tác chung như phải nhấp đôi để load game; bấm chuột trái lên vật thể sẽ đưa ra bình luận của Leonardo; bấm chuột phải để kích hoạt hành động hoặc bình luận thêm. Cách di chuyển rất dễ và rõ ràng, có thể đi nhanh hơn bằng cách nhấp đôi vào mũi tên thoát.

Murder in the Abbey là một game thú vị, lồng tiếng tốt, kiểu thiết kế rất hay và có cốt truyện thú vị, dù xuất hiện một số tình tiết gượng gạo ở giai đoạn cuối. Điểm hạn chế của game là thiếu các câu đố thách thức, nên phù hợp cho những ai không cần hành động nhiều và muốn tận hưởng kho đối thoại đồ sộ trong một game phiêu lưu.

LÝ DUONG

ƯU
- Dễ chơi
- Lượng thoại lớn

KHUYẾT
- Ít câu đố thử thách

MURDER IN THE ABBEY	
PHÁT HÀNH	DreamCatcher
PHÁT TRIỂN	Alachofa Soft
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	26/8/2008
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,4 GHz, RAM 512MB, VGA 64MB GeForce4 Ti/ ATI Radeon 9500, HDD 3GB, Windows XP/Vista

GALACTIC CIVILIZATIONS II
TWILIGHT OF THE ARNOR
THỜI THOÁI TRÀO CỦA ARNOR

ƯU
- Cây công nghệ đa dạng với 12 chủng tộc.
- Các công trình thể hiện nét riêng của mỗi chủng tộc.

KHUYẾT
- Chiến dịch chơi đơn chưa gây hứng thú nhiều.

Sins of A Solar Empire chưa hẳn đã là cái tên tốt nhất đại diện cho lối chơi chiến thuật theo lượt 4X (khám phá - eXplore, mở rộng - eXpand, khai thác - eXploit và tiêu diệt - eXterminate). Ngay cả Galactic Civilizations II: Dread Lords và bản mở rộng Galactic Civilizations II: Dark Avatar dù bày binh bố trận với những hạm đội phi thuyền không gian hùng mạnh cũng còn một chút gì đó chưa thuyết phục.

Twilight of the Arnor (ToA) có nhiều tùy chọn về kiểu chơi, từ những vụ đụng độ lẻ tẻ trong một khu vực không gian nhỏ hẹp cho đến chiến trường rộng lớn giữa vũ trụ. Người chơi có thể gia tăng trí thông minh AI của đối thủ máy, thêm nhiều hành tinh nhỏ vào bản đồ của mình rồi bắt đầu cuộc chơi. Thêm thử thách cho game chính là ưu điểm của dòng Galactic Civilizations, bắt nguồn từ lối chơi chiến thuật theo lượt vốn để cho người chơi có rất nhiều thời gian để suy nghĩ và đưa ra các quyết định chính xác. Chiến tích mà người chơi đạt được có thể ghi nhận lại bằng cách tải lên bảng xếp hạng trên mạng, để có thể chứng tỏ cho những người chơi khác thấy mình cũng xứng danh anh tài như ai.

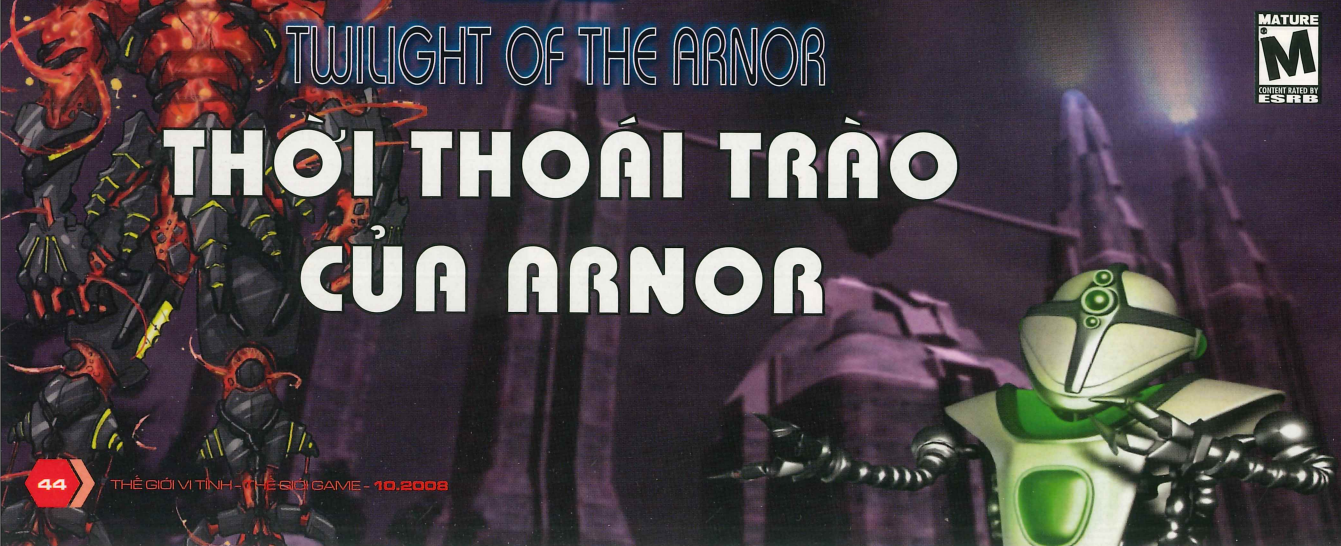
ToA tiếp nối truyền thống sinh ra cảm giác "chỉ cần thêm một lượt" ở người chơi bằng cách làm bùng lên sự hấp dẫn qua những bản thông tin cho biết những gì đã xảy ra trong lượt đi trước và diễn tiến hiện tại như thế nào. Người chơi sẽ cảm thấy sự tuyệt diệu ở ToA khi vừa chơi vừa nhìn đồng hồ, đồng thời chuẩn bị cho mọi sự bùng nổ vào 5 phút tiếp theo.

Về đồ họa, ToA hầu như không thay đổi gì mấy so với phiên bản chính thức Dread Lords. Nhưng nếu nhìn gần và để ý kỹ, bạn sẽ thấy các phi thuyền không gian vẫn phảng phất vẻ lạ lẫm của tương lai, trong khi những đường nét được thể hiện chi tiết và đẹp hơn, còn chất liệu bề ngoài của chúng thì rõ ràng và sáng bóng. Tất nhiên, mọi thứ còn phụ thuộc vào chiếc card đồ họa mà bạn đang sử dụng nữa. Về âm thanh, có sự biến đổi đáng kể bởi phong cách của các đoạn soundtrack mới trong ToA hoàn toàn có thể phân biệt được với các soundtrack trong Dread Lords hay Dark Avatar. Còn những hiệu ứng âm thanh phát ra từ vũ khí hay các vụ nổ thì chẳng khác biệt là mấy, vốn dĩ chúng đã tốt rồi.

ToA có phải là một bản mở rộng hoàn hảo? Chưa chắc, nhưng rõ ràng là bản mở rộng này đẩy dòng game chính lên một bước tiến cao hơn, chiến dịch chơi đơn vất vả hơn, tạo ra những thử thách đáng kể cho các fan, bao gồm cả tốc độ sửa chữa các phi thuyền và trạm không gian chậm chạp. Là một món ăn mới trên bàn tiệc 4X, dù không thực sự tuyệt hảo nhưng ToA đủ "dinh dưỡng" để làm hài lòng người chơi.

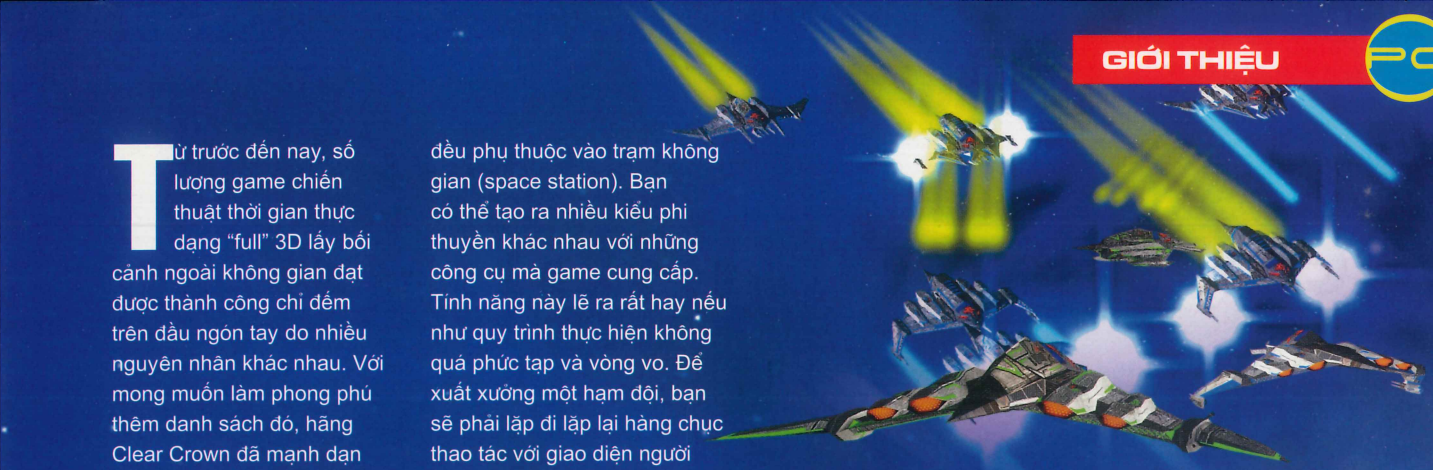
KHƯƠNG TUYẾT

GALACTIC CIVILIZATIONS II: TWILIGHT OF THE ARNOR	
PHÁT HÀNH	Stardock
PHÁT TRIỂN	Stardock
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	30/4/2008
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800MHz, RAM 512MB, VGA 128MB, HDD 1GB, Windows XP



BẢO VỆ HÀNH TINH XANH

SHATTERED SUNS



Từ trước đến nay, số lượng game chiến thuật thời gian thực dạng "full" 3D lấy bối cảnh ngoài không gian đạt được thành công chỉ đếm trên đầu ngón tay do nhiều nguyên nhân khác nhau. Với mong muốn làm phong phú thêm danh sách đó, hãng Clear Crown đã mạnh dạn tung ra tựa game Shattered Suns (SS) với một số đặc tính mới lạ. Nhưng tiếc thay, những hứa hẹn hấp dẫn từ phía nhà phát triển về những trận chiến vô tiền khoáng hậu chỉ là màn trình diễn nghèo nàn cộng thêm nhiều lỗi vặt vãnh không đáng có.

Bạn sẽ vào vai thuyền trưởng Max, một cựu binh từng chỉ huy các hạm đội không gian bảo vệ loài người trước sự xâm lăng của những thế lực ngoài hành tinh. Một ngày nọ bạn nhận được lệnh tái nhập ngũ nhằm chống lại binh đoàn hùng mạnh của đế chế Qalan và Trexon vốn đang nhòm ngó nguồn tài nguyên dồi dào trên Trái Đất. Được xây dựng theo công thức 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) nhưng lối chơi của SS có quá nhiều thiếu sót. Mọi việc từ thu thập tài nguyên, xây dựng quân đội cho đến nâng cấp vũ khí đều phụ thuộc vào trạm không gian (space station). Bạn có thể tạo ra nhiều kiểu phi thuyền khác nhau với những công cụ mà game cung cấp. Tính năng này lẽ ra rất hay nếu như quy trình thực hiện không quá phức tạp và vòng vo. Để xuất xưởng một hạm đội, bạn sẽ phải lặp đi lặp lại hàng chục thao tác với giao diện người dùng rất thiếu trực quan và độ thân thiện thấp. Xây dựng quân đội đã khó, bạn sẽ càng thêm bực mình khi phải quản lý chúng. Thay vì xếp hàng ngay ngắn theo đội hình thì chúng trôi đi vô trật tự, có lúc lại bay loạn xạ rất rối mắt. Thật buồn khi phải nói rằng "kẻ quấy rối" khó chịu nhất lại chính là góc nhìn camera trong game dù có hỗ trợ chế độ khóa (lock) đối tượng. Trong môi trường 3D, SS lại có nhiều bất cập với chế độ phóng to (zoom in), thu nhỏ (zoom out) nên một số trường hợp bạn chỉ có thể quan sát cục diện từ xa. Kết quả là các trận đấu chỉ là màn trình diễn hỗn loạn giữa các khối li ti "nhả" đạn vào nhau. Có phần hơi tệ khi trong một game chiến thuật RTS đa phần bạn lại giữ vai trò "khán giả" hơn là người quyết định thế trận. Ngoài ra đôi lúc để tiêu diệt vài ba chiến thuyền địch lẻ loi, hạm đội của bạn lại phải tiêu tốn gần nửa giờ đồng hồ.

Nghe nhìn của SS càng làm gia tăng nỗi thất vọng nơi game thủ, bạn sẽ có cảm tưởng như đang trải nghiệm một game trên nền DOS với hệ thống menu thô kệch và chiến thuyền trông như những món đồ chơi con nít. Công đoạn hướng dẫn mẹo chơi được hiển thị thông qua các câu chữ với kích thước vô cùng "khiêm tốn" rất khó đọc, hơn thế nữa bạn không thể cho qua nhanh đoạn hội thoại dài lê thê với máy. Màu nền của vũ trụ thay vì đen huyền bí thì lại được thay bằng một màu xanh lá chói mắt cộng với những đoạn phim cắt cảnh có chất lượng khá tệ. Điểm sáng duy nhất về phần nhìn chính là hiệu ứng ánh sáng thể hiện qua các tia lazer và khối cầu năng lượng khai hỏa từ họng súng của các chiến thuyền. Phần nhạc nền và lồng tiếng hoàn toàn không tạo được ấn tượng đặc sắc. Thời gian tải game (loading) rất lâu dù cấu hình yêu cầu không cao càng làm cho thất bại của SS không gì cứu vãn được.

Có vẻ như Clear Crown đã quá vội vàng khi tung ra sản phẩm của mình khi chưa có sự đầu tư đúng mức, nhất là với thể loại 4X khá kén người chơi này. Rõ ràng so với những người tiền nhiệm nổi danh như HomeWorld hay Sins of a Solar Empire, SS cần phải nỗ lực nhiều hơn trong tương lai mới đủ sức tạo ra phiên bản mới chinh phục được người chơi, cũng như bù đắp lại sự thất hứa trong lần ra mắt này.

KIM PHƯỢNG

SHATTERED SUNS	
PHÁT HÀNH	Clear Crown Studio
PHÁT TRIỂN	Clear Crown Studio
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	19/8/2008
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium III 1Ghz, RAM 512MB, VGA 128 MB hỗ trợ Pixel Shader 2.0, HDD 2GB, Windows XP/Vista (Service Park 1)

Giải cứu hành tinh Roogoo

Truyện kể rằng xa xưa trên tiểu hành tinh Roo nọ - cuộc sống diễn ra rất yên bình nhờ vào nguồn năng lượng tỏa ra từ các ngôi sao băng. Một ngày nọ, đức vua Goo quyết định độc chiếm những ngôi sao băng trên nhằm xây dựng những thành phố mới. Bản tính tự phụ và tham lam khiến đức vua Goo nhanh chóng lãng phí hết nguồn năng lượng quý giá. Đức vua Goo phúc hậu trở thành kẻ độc tài với tên gọi Moo. Không những vậy, thần dân của ngài giờ đây cũng biến thành các Meemoo ích kỉ, độc ác thay vì là những Roogoo hiền lành, chất phác...

Người chơi sẽ vào vai Purest Roogoo, người duy nhất còn sót lại của hành tinh Roo không bị biến thành Meemoo, có nhiệm vụ thu thập và sắp xếp lại các mảnh sao băng để phục hồi trạng thái ban đầu của hành tinh Roo.

Luật chơi của Roogoo khá đơn giản. Trong mỗi màn chơi, bạn sẽ được cung cấp các vòng xoay xếp theo chiều thẳng đứng được đẽo, đục bằng các khuôn hình vuông, chữ nhật, tròn... Nhiệm vụ của bạn là khéo léo điều khiển các vòng xoay này sao cho các khuôn được đẽo trên vòng khớp với hình dạng các ngôi sao băng rơi trên trời. Mỗi lần bạn hứng trật, máy sẽ tự động ghi nhận bằng một thanh biểu kế được đặt bên tay trái. Và nếu chẳng may thanh này đầy bạn phải thực hiện lại màn chơi từ đầu.

Cấp độ càng cao, số lượng các vòng xoay xuất hiện càng nhiều đòi hỏi bạn phải "căng mắt" quan sát và thận trọng hơn. Không những vậy bạn sẽ gặp phải những tình huống khó khăn hơn. Ví dụ, các khuôn trên vòng xoay sẽ xuất hiện những tên Meemoo cản đường, bạn phải chủ động tăng tốc độ rơi của sao băng (đồng nghĩa với rủi ro làm trật nhiều hơn) ngày một nhanh để có thể làm chúng bị bất tỉnh văng ra khỏi vòng xoay.

Ngoài hai mức thiết lập độ khó khác nhau (Casual và Normal) để người chơi có thể tùy chọn cho phần chơi đơn, Roogoo còn có phần chơi mạng để bạn có thể tham gia tranh tài cùng với bạn chơi khác. Ngoài những nhiệm vụ tương tự như phần chơi đơn, trong phần chơi mạng, mỗi khi tích lũy được số lượng sao băng nhất định, bạn có thể cử các Meemoo bít các khuôn trên vòng xoay nhằm cản trở và gây khó dễ cho đối phương. Đây là mục chơi có tiết tấu nhanh và hấp dẫn nhưng chỉ cho phép các game thủ tranh tài trên cùng một máy)phiên bản PC) thay vì hỗ trợ luôn cả chức năng chơi trực tuyến như bản Xbox 360.

Rogoo là lựa chọn phù hợp nếu bạn đang tìm kiếm một game giải đố hấp dẫn và có thể giao hữu cùng với bạn bè trong thời gian rảnh.

KIM MINH

ROOGOO	
PHÁT HÀNH	SouthPeak Interactive
PHÁT TRIỂN	General
THỂ LOẠI	Giải đố
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	30/06/2008
ESRB	Everyone

ƯU
- Cách chơi sinh động, hấp dẫn.

KHUYẾT
- Góc quay chưa bố trí thật tốt ở vài tình huống.
- Phần chơi mạng khuyết chức năng chơi trực tuyến.

QUYỀN ANH VUI NHỘN

FaceBreaker (FB), tựa game mới phát hành của EA, không đi theo hướng quyền anh chính thống như người anh em cùng hãng Fight Night, mà lại mang phong cách hoạt họa vui nhộn như trò chơi nổi tiếng một thời Mike Tyson Punch-Out!. Hãy trải nghiệm các trận đấu hài hước không giống ai của FB.

Ưu điểm dễ nhận thấy nhất của FB là các nút điều khiển được thiết kế rất đơn giản, dễ nắm bắt. Chỉ với vài đòn thế cơ bản được phối hợp nhuần nhuyễn là bạn có thể tấn công, né tránh và phản đòn hiệu quả nhất. Vì các trận đấu trong FB diễn ra trong 3 hiệp (mỗi hiệp 3 phút), nếu sau 3 hiệp vẫn chưa phân thắng bại thì sẽ đấu hiệp phụ không giới hạn thời gian cho đến khi 1 người bị K.O thì thôi. Ngoài ra còn có một cách kết thúc trận đấu và giành phần thắng ngay lập tức bằng cách sử dụng tuyệt chiêu FaceBreaker, cũng chính là yếu tố trọng tâm mà game hướng tới. Nếu bạn thực hiện các chuỗi đòn liên hoàn thành công thì thanh chỉ số FaceBreaker sẽ đầy dần lên cho tới khi đạt đến mức tối đa, bạn sẽ nhanh tay nhấn Y để tung tuyệt chiêu hạ đối thủ. Tiếc rằng mỗi nhân vật chỉ có một kiểu đòn FaceBreaker duy nhất nên sẽ hơi nhàm chán khi bạn phải chứng kiến nhiều lần.

Game có tất cả 12 đấu sĩ cho bạn lựa chọn từ cô nàng mảnh mai xinh xắn Kiriko, gã đỏm dáng Romeo cho đến Brick vai u thịt bắp hay chú khỉ tinh quái Tiki. Mỗi nhân vật có những lối đánh riêng không thay đổi mà nếu nắm bắt được bạn sẽ có cơ hội khai thác điểm yếu. Người chơi cũng có thể sử dụng tính năng Boxer Factory để tạo ra nhân vật với chân dung của chính mình được đưa vào thông qua thiết bị Xbox Live Vision Camera hay Playstation Eye. Trong game còn có nhân vật mẫu được tạo sẵn với ngoại hình của những người nổi tiếng như Kim Kardashian, Heidi Montag hay Snoop Dogg. Khá hài hước là cả sếp của EA Sports là Peter Moore cũng được đưa vào làm mẫu để người chơi có thể mặc sức dợt cho "lên bờ xuống ruộng".

Chế độ chơi đơn chính Brawl for it All cho phép bạn thi đấu giành 5 chiếc đai vô địch khác nhau: The Arcade, The Cave, The Manor, The Asylum và The Zoo. Tuy nhiên, phần chơi này khá ngắn và không có yếu tố mới mỗi lần chơi lại nên dễ chán. Ngoài ra còn có chế độ Fight cho phép bạn nhanh chóng chọn ra một đối thủ máy để luyện tập hoặc đấu thử với nhiều mức thiết lập độ khó khác nhau. Chế độ Couch Royale cho phép nhiều người chơi thi tài trên cùng một máy và Xbox Live hỗ trợ các trận đấu online với các đối thủ khắp nơi. Nhìn chung các chế độ chơi của FB chưa thật sự phong phú và cần được chăm chút nhiều hơn thì mới có thể thật sự thành công.

Đồ họa FB khá tốt với các nhân vật được vẽ theo phong cách hoạt họa vui nhộn, đặc biệt là các gương mặt "bầm dập" hay "méo mó" khi trúng đòn. Âm thanh chỉ ở mức trung bình, game được lồng tiếng tốt nhưng các hiệu ứng âm thanh lại mờ nhạt và nhất là thiếu đi tiếng cổ vũ khi khán đài không có đám đông khán giả thường thấy ở các trận quyền anh.

Với cách chơi phá cách nhưng hơi đơn điệu, FB chưa thể để lại dấu ấn mạnh mẽ như tiền bối Punch-Out!. Tuy nhiên, nếu bạn không chú trọng lắm đến những trận quyền anh chính thống mà muốn tìm kiếm một game hài hước cao thì FB đủ để bạn xả stress với những màn đấm đá vui nhộn.

HỒNG PHÚC

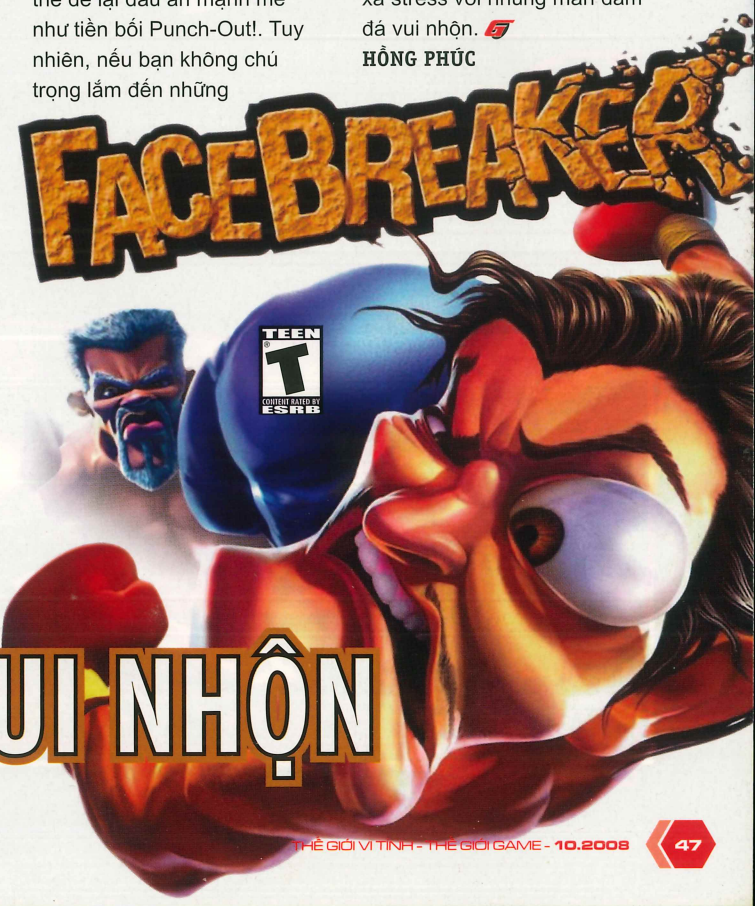
FACEBREAKER	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	EA Canada
THỂ LOẠI	Thể thao
HỆ MÁY	Xbox 360, PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	05/09/2008
ESRB	Teen

ƯU

- Cách chơi hài hước, vui nhộn.
- Điều khiển đơn giản, dễ nắm bắt.

KHUYẾT

- Phần chơi đơn ngắn và giá trị chơi lại thấp.



Chuyến phiêu

Những trận chiến hoành tráng và quy mô, phần lồng tiếng tốt nhưng dường như IU được thực hiện quá nóng vội để có thể trở thành "hit" lớn. Tuy nhiên, IU vẫn là một trong những game nhập vai hiếm hoi của Nhật được thể hiện trên Xbox 360.

Được hậu thuẫn bởi bộ đôi tri-Ace và Square Enix, hai tên tuổi lớn tại Nhật Bản có bề dày kinh nghiệm trong thể loại game nhập vai từ nhiều năm qua, nên trước khi ra đời Infinite Undiscovery (IU), game nhập vai độc quyền cho Xbox 360, đã được giới hâm mộ quan tâm và đặt rất nhiều kỳ vọng. Liệu đây có là tựa game tầm cỡ để tiếp bước Blue Dragon và Lost Odyssey? Câu trả lời là "có" và "không".

Cuộc phiêu lưu bất đắc dĩ

Câu chuyện được bắt đầu khi anh chàng nhạc sĩ Capell bị quân đội của The Order of the Chains bắt... nhầm và tống giam vào nhà ngục. Vì quân đội cho rằng anh chính là thủ lĩnh đầy tài năng Sigmund the Liberator - người dám ngang nhiên chống đối hoạt động của tổ chức trên. Đang băn khoăn không biết làm cách nào để giải thích cho những kẻ tống giam mình rằng họ đã nhầm lẫn, Capell được một cô gái lạ mặt (Aya) giải cứu. Capell cũng sớm nhận ra: Aya cũng nhầm lẫn như các tay lính của The Order of the Chains mắc phải. Trong khi cùng Aya chạy trốn khỏi sự truy đuổi ráo riết của bọn lính canh, bộ đôi trên tình cờ gặp được Sigmund "thật" cùng những trợ tá đắc lực của thủ lĩnh này....

Qua nhiều biến cố, từ một kẻ hèn nhát, ích kỷ, Capell dần dần được cảm hóa bởi lý tưởng sống cao đẹp và trái tim quả cảm của những người bạn mà số phận đã an bài cho họ gặp nhau. Đó là một Sigmund sắt đá, là Aya ủy mị ...nhưng điểm chung của họ là sự hy sinh vì mọi người xung quanh.

lưu bất đắc dĩ

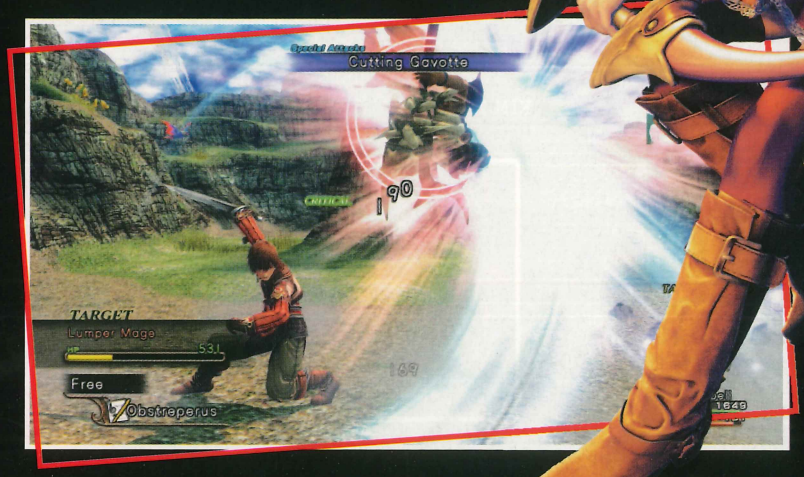
INFINITE UNDISCOVERY	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Tri-Ace
THỂ LOẠI	Hành động/nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	02/09/2008
ESRB	Teen
HỆ MÁY	Xbox 360

Nhận ra điều này, chàng nhạc sĩ quyết định gia nhập vào nhóm của Sigmund để lên đường chống lại The Order of the Chains - những kẻ đang mưu đồ "xích" mặt trăng lại với trái đất để làm đảo lộn tất cả trật tự của thế giới hiện tại.

Ưu khuyết đan xen

Vẫn là những trận chiến thời gian thực hấp dẫn dựa trên các sản phẩm trước của tri-Ace, như loạt game Star Ocean trước đây hay gần đây nhất là Valkyrie Profile 2: Silmeria. Nhưng nét khác biệt của IU so với các đàn anh đi trước chính là ranh giới phân chia giữa màn hình trận đấu và di chuyển sẽ không còn. Điều này có nghĩa là bạn không cần bận tâm về việc nạp dữ liệu dài dòng, vốn rất tốn thời gian trước khi bắt đầu một trận đấu như trước. Ngoài ba thành viên tùy chọn mà bạn có thể điều khiển các khẩu lệnh được gán trên D-pad, IU còn cho phép bạn tạo thêm ba nhóm (mỗi nhóm tối đa bốn thành viên) cùng tham gia các trận đánh. Tuy các nhóm này do máy nắm quyền điều khiển, nhưng điểm kinh nghiệm nhận được sẽ chia đều cho tất cả các thành viên. Mặt khác cách này làm các trận đấu trong game nên hoành tráng và "tưng bừng khói lửa" hơn bao giờ hết với sự tham gia và hiện diện của hàng chục nhân vật trong cùng thời điểm.

Ngoài tác dụng chính là tăng thêm tính quy mô và khốc liệt cho mỗi trận đánh, số lượng thành viên đông đảo trong nhóm cũng là những mắt xích quan trọng để bạn có thể thực hiện và giải quyết những câu đố trong game, thông qua tính năng có tên "Connect". Ví dụ với tài thổi sáo bẩm sinh "Capell" có thể dùng âm nhạc để giải mã những giai điệu bí ẩn nhằm khai thông lối đi mới mà mắt thường không thể nhìn thấy được. Trong khi đó, cậu bé Rico với khả năng trò chuyện được với thú vật có thể



khai thác thông tin, giúp các thành viên trong nhóm lần mò ra được những kho báu bí mật ẩn sau những vách đá, hang động kỳ bí. Ngoài ra, việc sắp xếp những thành viên ăn ý vào chung một nhóm với nhau sẽ giúp họ phát huy tối đa khả năng phòng thủ, tấn công...

Một điều cần lưu ý trong IU là khi truy xuất vào menu để sử dụng item hay trang bị cho nhân vật, game sẽ không tự động dừng lại như trước đây. Vì vậy, trước khi thực hiện thao tác này, bạn cần tìm chỗ núp thật an toàn để tránh trường hợp đáng tiếc xảy ra. Mặt khác, để sạc lại máu nhanh nhất bạn có thể cầu viện các thành viên khác bằng cách nhấn phím Y hay thiết lập lại trí thông minh cho họ qua D-pad như đã đề cập ở trên.

Do tập trung nhấn mạnh vào phần hành động nên mảng nhập vai của IU có thể nói là qua loa nhất trong các bản game do tri-Ace đảm nhận trước đây. Đầu tiên phải đề cập đến hệ thống nhiệm vụ chính lẫn phụ đều được ghi chú và diễn giải rất mơ hồ. Thêm vào đó, bản đồ trò chơi cũng không được chú thích đầy đủ. Hệ quả của những thiếu sót này là bạn phải chịu khó loay hoay hàng giờ liền để tìm đường với gợi ý kiểu "đánh đố" đã đề cập. Chưa hết, hệ thống camera thường được bố trí sát nhân vật khi chiến đấu nên gây cản trở không nhỏ cho bạn trong việc quan sát diễn biến trận đấu. Quả thật nếu không phải là dân đam mê game nhập vai kỳ cựu thì việc kiên nhẫn để sống chung với những bất cập này là điều dường như khó xảy ra.

Chưa đủ độ chín

Trái với hầu hết các dự án game do tri-Ace đảm nhận trước đây, gam màu được sử dụng trong IU khá tối, đặc biệt là phông nền và trang phục nhân vật. Bù lại các hiệu ứng phép thuật và diễn hoạt của các nhân vật được tái hiện khá sinh động. Tuy nhiên, phần nhạc nền thể hiện lại chưa thật ấn tượng, thiếu chiều sâu đã trở thành điểm trừ không đáng có của game.

Qua những gì thể hiện, có thể nhận thấy IU được thực hiện quá nóng vội, chưa đủ những yếu tố cần thiết để trở thành "hit" lớn. Tuy nhiên, IU vẫn là một trong những game nhập vai hiếm hoi của Nhật được thể hiện trên Xbox 360, một yếu tố đáng để game thủ quan tâm.

KIM THOA

Ưu:

- Trận chiến hoành tráng và quy mô.
- Âm lồng tiếng diễn đạt tốt.

Khuyết:

- Hệ thống nhiệm vụ quá ít và đơn điệu.
- Thông tin cung cấp quá sơ lược và nghèo nàn.

Màn hình Acer X193HQ

KÍCH THƯỚC MỚI, SẴN SÀNG ĐỘ NÉT CAO ĐỘT PHÁ CÙNG CHUẨN HD

THÔNG SỐ KỸ THUẬT CỦA LCD ACER X193HQ

Khung hình	18,5"
Độ phân giải	1366 x 768
Độ tương phản	10000:1
Thời gian đáp ứng	5 miligiây
Độ sáng	300 nits (cd/m2)
Góc nhìn	160/160
Số lượng màu sắc	16,7 triệu màu
Ngõ vào	Analog hay Dual (DVI với HDCP)
Công suất	2W (chờ), 28W (hoạt động)

Trong thời gian vài năm trở lại đây, chủng loại màn hình LCD kích thước 17" đã trở nên khá quen thuộc đối với người dùng máy tính. Tuy nhiên, trước những đòi hỏi ngày càng cao trong làm việc cũng như trong giải trí, nhiều khách hàng đang có xu hướng chọn mua LCD với kích thước lớn hơn. Là sản phẩm được thiết kế chuyên biệt để đáp ứng nhu cầu của người dùng muốn vượt qua con số 17" nhưng vẫn còn e dè sự "hoành tráng" của một LCD 19", Acer X193HQ không chỉ mang đến sự đột phá trong ngành công nghiệp với khung hình 18,5" mà còn là khả năng hiển thị hình ảnh ở độ phân giải cao (chuẩn HD).

Thiết kế của Acer X193HQ nói riêng và tất cả màn hình dòng X Series nói chung đều cổ vũ cho xu hướng đơn giản và tiện dụng, kiểu dáng trang nhã với những góc cạnh được trau chuốt khéo léo. Điểm đáng chú ý nhất ở Acer X193HQ là hỗ trợ khung hình tỷ lệ "nóng" 16:9 vốn được dự báo sẽ chiếm vai trò chủ đạo trong các thiết bị trình chiếu vào năm 2010. Khung hình 16:9 kết hợp với khả năng hiển thị hình ảnh ở độ phân giải cao đem đến cho X193HQ sự sẵn sàng trong việc hỗ trợ nội dung độ nét cao ở máy chơi game và ổ đĩa Blu-ray cũng như từ những bộ sưu tập phim DVD độ nét cao mà người dùng đáng sở hữu. Các kỹ thuật tăng cường độ sắc nét hình ảnh kết hợp với khung hình rộng hoàn hảo cho phép người dùng tận dụng hoàn toàn giao diện của ứng dụng trên màn hình mà không cần di chuyển thanh trượt ngang như khi sử dụng các LCD truyền thống hay thoải mái thưởng thức trọn vẹn khung hình lớn của một bộ phim DVD độ nét cao.

Acer X193HQ hỗ trợ độ tương phản động lên đến 10000:1 - cao gấp nhiều lần so với độ tương phản của hầu hết màn hình 22" khác, độ sáng 300 cd/m2, khả năng hiển thị 16,7 triệu màu sẵn và độ phân giải thực 1366x768. Với góc nhìn rộng lên 160 độ và thời gian đáp ứng nhanh 5 miligiây, X193HQ cho phép người dùng dễ dàng chia sẻ nội dung trên màn hình với đồng nghiệp đang đứng xung quanh cũng như hạn chế đến mức tối đa hiện tượng "bóng ma" khi xem những pha hành động tốc độ cao trong game hay phim.

Ngoài ra, Acer X193HQ còn được tích hợp công nghệ độc quyền Acer Adaptive Contrast Management (ACM) có chức năng phân tích cảnh hiển thị và điều chỉnh khung hình, trau chuốt các chi tiết cũng như cải thiện độ tán xạ sao cho sự đối lập giữa cảnh tối và sáng được giảm thiểu và cường độ điều tiết mắt của người dùng được hạ thấp. Công nghệ Acer eColor Management được trang bị nhằm cung cấp một tập hợp đầy đủ các chức năng điều chỉnh cần thiết để mang đến những hình ảnh với chất lượng tối ưu. Với nút tính năng một chạm Empowering Key, màn hình X193HQ mang đến cho người dùng sự tiếp cận toàn diện và nhanh chóng đến công nghệ điều chỉnh màu Acer eColor Management ngay trên giao diện màn hình.

Cùng với xu hướng chung của toàn ngành là tập trung bảo vệ môi trường và hướng đến một hành tinh xanh, màn hình X193HQ được sản xuất từ những vật liệu thân thiện với môi trường và đặc biệt hơn cả là khả năng tiêu thụ điện năng thấp, 28W khi làm việc hay 2W ở chế độ chờ.

Bên cạnh phiên bản 18,5", dòng màn hình X Series của Acer còn có nhiều kích cỡ và thông số khác nhau trong một chuẩn chung về chất lượng để người dùng lựa chọn.

Tales of Vesperia

Truyền Thuyết Kim Tinh

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Tales of Vesperia đã kết hợp được cốt truyện đặc trưng, cách chơi cải tiến có chiều sâu và đồ hoạ đặc sắc để tạo ra một phiên bản thành công và lập nên chuẩn mực mới cho dòng game này.

TALES OF VESPERIA	
PHÁT HÀNH	Namco Bandai Games
PHÁT TRIỂN	Namco Tales Studio
THỂ LOẠI	Hành động, nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	26/08/2008
ESRB	Teen
HỆ MÁY	X360

Dòng game Tales của Namco Bandai tuy chưa có được bề dày truyền thống trong làng game nhập vai Nhật Bản như 2 tượng đài Final Fantasy và Dragon Quest của Square Enix nhưng cũng kịp để lại dấu ấn qua hàng chục đầu game mang phong cách đặc trưng của mình hơn thập kỷ qua. Sau khi các hệ máy PSP, NDS, Wii lần lượt đã có các tựa game riêng của mình, Namco Bandai tiếp tục tung phiên bản mới nhất Tales of Vesperia (ToV) lên X360 và trở thành tựa game đầu tiên của dòng game này xuất hiện trên máy chơi game của Microsoft. Liệu đây có phải là một quyết định quá mạo hiểm của họ?

Chuyến phiêu lưu bắt đầu

Thế giới Terca Lumireis là nơi bị lệ thuộc rất nhiều vào các blastia – những di vật còn sót lại từ nền văn minh rực rỡ xa xưa. Blastia đóng vai trò thiết yếu trong cuộc sống, từ duy trì sinh hoạt hằng ngày, cung cấp kỹ năng chiến đấu cho các chiến binh, cho đến tối quan trọng là tạo ra các lớp màn bảo vệ ngăn quái vật tràn vào tấn công các thành thị. Trong một thế giới mà dày rẫy các loài quái vật hung tợn thì đa số mọi người sống khép kín và hiếm có ai nghĩ đến việc đặt chân ra thế giới bên ngoài. Yuri Lowell, nhân vật chính trong game, vốn là một chiến binh thuộc lực lượng Imperial Knights nhưng đã rời bỏ hàng ngũ do yêu thích tự do. Cuộc đời Yuri bắt đầu thay đổi khi anh theo đuổi tung tích của một tên pháp sư giả mạo đã đánh cắp viên blastia điều hoà nguồn nước cho khu vực dân thường ở kinh đô Zaphias nơi anh sống.

Cốt truyện trong ToV vẫn tuân theo truyền thống của dòng game này, không để lại ấn tượng thật sâu đậm như Final Fantasy nhưng cũng khá hấp dẫn và ẩn chứa nhiều bất ngờ. Để giúp bạn hiểu rõ hơn cốt truyện còn có các skit, những đoạn đối thoại vui nhộn giữa các nhân vật mà bạn có thể xem hoặc bỏ qua. Tuy nhiên, nếu xem hết sẽ tốn của bạn một khoảng thời gian khá lớn do số lượng skit rất nhiều.

Cải tiến cách chơi truyền thống

ToV vẫn chịu ảnh hưởng đậm nét bởi những yếu tố truyền thống của dòng game Tales nhưng đã có thêm nhiều cải tiến và nhiều yếu tố mới để làm "tươi" cách chơi đã quá quen thuộc. Hệ thống chiến đấu của game mang tên Evolved Flex-Range Linear Motion Battle System (EFR-LMBS) vốn được cải tiến từ hệ thống chiến đấu FR-LMBS của phiên bản Tales of the Abyss trước đây. Khi các trận chiến diễn ra trong thời gian thực, người chơi có thể sử dụng phím LS để di chuyển nhân vật trong không gian 2-D, nhưng khi kết hợp thêm nút LT thì người chơi có thể tự do di chuyển trong không gian 3-D rất linh hoạt. Không phải lo lắng về các trận chiến ngẫu nhiên (random-encounter), người chơi chỉ phải chiến đấu khi va chạm với các quái vật dọc đường đi. Một yếu tố mới trong game là Encounter Link, xảy ra khi người chơi đụng độ với một quái vật thì những con quái khác nếu ở đủ gần sẽ cùng tham gia

ƯU

- Cách chơi cải tiến có chiều sâu.
- Thời lượng game dài, nhiều bí mật để khám phá.
- Đồ hoạ đặc sắc.

KHUYẾT

- Các đoạn skit chiếm nhiều thời gian.
- Hiệu ứng âm thanh chưa tốt.

khiến người chơi gặp khó khăn hơn. Ngoài ra còn có yếu tố Surprise Encounter, khi bị quái vật tấn công từ phía sau, người chơi sẽ gặp bất lợi là đội hình xáo trộn ngẫu nhiên giữa các nhân vật chính và nhân vật dự bị gây một ít phiền toái trong điều chỉnh chiến thuật.

Trong các trận chiến, người chơi sẽ chỉ điều khiển một nhân vật trong đội hình tối đa 4 người, các nhân vật còn lại do máy điều khiển theo chiến thuật mà bạn lập trình sẵn. Bạn vẫn có thể thay đổi chiến thuật và ra lệnh cho các nhân vật sử dụng tuyệt chiêu theo ý muốn trong trận đấu. Nhân vật do bạn điều khiển sẽ sử dụng nút X để thủ, khi tấn công thì kết hợp các phím LS với nút B để tấn công thông thường hay LS và RS với nút A để thi triển các tuyệt chiêu Arte. Các tuyệt chiêu Arte rất mạnh sẽ làm hao tổn thanh TP (Technique Points), trong khi đó các chiêu tấn công thông thường lại làm tăng thanh này, nếu kết hợp tốt cả hai, bạn ra đòn hiệu quả hơn mà không lo hết TP.

Yếu tố Overlimit (OL) từ các phiên bản Tales of Symphonya hay Tales of the Abyss cũng quay lại. Khi tấn công đối thủ, thanh OL sẽ tăng dần và khi đầy, bạn sẽ kích hoạt được trạng thái OL bằng nút D-pad. Trạng thái này đem đến cho bạn nhiều ưu thế: ra đòn liên hoàn không có khoảng dừng như bình thường, mức sát thương tăng lên và OL là yếu tố cần thiết để thi triển Burst Arte cùng với Mystic Arte. Ban đầu bạn chỉ có một cột OL, nhưng về sau sẽ có nhiều cột và tuỳ thích chia sẻ cho nhiều nhân vật để cùng tấn công hoặc dồn cho một nhân vật để tấn công mạnh hơn. Sử dụng hợp lý OL sẽ giúp bạn dễ dàng xoay chiều cục diện trận đấu, dù đối thủ mạnh đến đâu.

Không thể không kể đến các chiêu kết thúc mạnh mẽ Fatal Strike (FS) có khả năng tiêu diệt hầu hết quái vật thông thường chỉ trong 1 chiêu và gây sát thương rất lớn cho các con trùm. Các chiêu Arte của bạn đều phụ thuộc 1 trong 3 nhóm tính chất và khi thi triển một chuỗi liên hoàn các chiêu Arte cùng tính chất đủ lâu thì sẽ có dấu hiệu hoa văn bao quanh người đối thủ, báo hiệu bạn có cơ hội thi triển chiêu thức FS. Một ưu điểm khác của FS là làm tăng cơ hội rớt ra nhiều món đồ hơn và tăng thêm điểm kinh nghiệm.

Các quái vật thông thường trong game khá yếu và ít gây khó khăn cho người chơi, nhưng ngược lại các con trùm và quái vật đặc biệt (Giganto Monster) có thể sử dụng các chiêu OL và Arte để hạ gục bạn như chơi. Trong các trận đánh trùm này còn có các điều kiện ẩn được gọi là Secret Mission (SM) mà nếu đạt được bạn sẽ mở được điểm Achievement. Game không hề gợi ý về các SM này và một số SM khó đạt nên đôi khi bạn phải thử nhiều lần. Vì game cho phép thay đổi độ khó giữa chừng trong 3 cấp độ có sẵn và một cấp độ phải mở khoá, bạn có thể chỉnh xuống mức Easy để đạt được các SM này.

Với hàng loạt những cải tiến và yếu tố mới kể trên, cách chơi trong ToV trở nên hấp dẫn và có chiều sâu nhất trong cả dòng game Tales. Ngoài phần chơi chính còn có các nhiệm vụ phụ (side-quest) nên thời lượng chơi kéo dài từ 50-70 giờ - lý tưởng cho những fan của thể loại J-RPG. Nếu thế vẫn chưa đủ, chế độ New Game+ giúp bạn thưởng thức game thêm lần nữa và khám phá mọi ngóc ngách.

Hình - âm đặc sắc

Sử dụng kỹ thuật cel-shading để dựng nên đồ hoạ mang phong cách anime truyền thống, ToV đã chinh phục người chơi bởi tông màu tươi tắn cùng mảng nhân vật được thiết kế đầy cá tính. Mỗi khung hình đều rất "bắt" bởi cách phối màu hài hoà, hiệu ứng thời tiết như ánh nắng hay mưa bão cùng với các hiệu ứng phép thuật trong trận đấu không thể chê được. Các nhân vật đều để lại được ấn tượng sâu đậm từ Yuri có vẻ ngoài lạnh lùng, Estelle hồn nhiên, Judith bí ẩn cho đến cả các quái vật đều thiết kế rất đẹp mắt. Tận dụng thành công sức mạnh của máy X360, ToV đã xây dựng được đồ hoạ đặc sắc riêng cho mình.

Nhà soạn nhạc lừng danh Motoi Sakuraba, người quá quen thuộc với dòng game Tales, tiếp tục cống hiến những giai điệu cuốn hút, những đoạn nhạc nền đầy ma lực hấp dẫn đã một lần nữa tôn vinh tài năng của ông. Phần lồng tiếng do một đội ngũ tài năng đảm nhận nên các nhân vật rất có "hồn", biểu lộ được từng sắc thái tình cảm hợp với ngữ cảnh. Chỉ riêng phần hiệu ứng âm thanh đặc biệt còn hơi "yếu" so với phần nhạc nền hay lồng tiếng.

Không thể bỏ qua

Đã có thể khẳng định nước cờ đưa ToV lên X360 là một thành công của Namco Bandai. Dòng game Tales khai phá được một thị trường tiềm năng còn người chơi lại có được một game hay để thưởng thức. Một tựa game không thể bỏ qua nếu như bạn đã là fan của thể loại J-RPG và yêu thích dòng Tales từ bấy lâu.

XUÂN QUANG

VIVA PINATA TROUBLE IN PARADISE	
PHÁT HÀNH	Microsoft Games Studios
PHÁT TRIỂN	Rare Ltd.
THỂ LOẠI	Mô phỏng
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	02/09/2008
ESRB	Everyone

Những con thú nhồi kẹo xinh xắn đã quay trở lại chinh phục người chơi trong một câu chuyện mới. Với Viva Pinata: Trouble in Paradise, hệ máy X360 chúng tỏ mình không chỉ toàn "hành động ác liệt" mà còn có cả những game giải trí nhẹ nhàng phù hợp với cả gia đình.

Viva Pinata, loạt game vui nhộn được tạo ra bởi Rare Ltd. đã quay trở lại với người chơi. Sau thành công của phiên bản VP đầu tiên cách đây 2 năm thì phiên bản phụ tiếp theo Viva Pinata: Party Animals do Krome Studios phát triển lại không giành được thắng lợi như mong đợi do xa rời lối chơi truyền thống. Lần này đích thân Rare trực tiếp đảm nhận việc phát triển và đưa dòng game này về quỹ đạo thành công cũ với phiên bản mới nhất mang tên Viva Pinata: Trouble in Paradise (TiP).

TRỞ LẠI ĐẢO THÚ NHỒI KẸO

Cuộc sống của các Pinata – những sinh vật xinh xắn bụng chứa đầy kẹo ngọt – vẫn đang diễn ra hết sức yên bình trên Pinata Island nhưng điều này lại là cái gai trong mắt những kẻ bất lương. Gã giáo sư Pester độc ác sau thất bại lần trước đã bày ra những âm mưu mới để phá hoại hòn đảo này. Trong một lần đột nhập trung tâm quản lý Pinata để đánh cắp dữ liệu, bọn tay chân của tên giáo sư này đã lỡ tay xóa sạch mọi dữ liệu. Các Pinata đã được thuần hóa quay lại cuộc sống hoang dã khiến cả Pinata Island rơi vào cảnh hỗn loạn. Nhiệm vụ của bạn là phải tái lập trật tự, đưa các Pinata quay lại khu vườn và "vỗ béo" chúng bằng các loại bánh kẹo để có thể gửi đi góp vui tại các đám tiệc khắp thế giới…

KHU VƯỜN VẪN NGỌT NGÀO

Phiên bản VP đầu tiên với gần 60 chủng loại Pinata khác nhau cũng đủ tạo nên một "khu vườn ngọt ngào" cho người chơi. Bản TiP lần này tiếp tục bổ sung thêm hơn 30 loài Pinata mới, trong đó có những loài đến từ các địa hình mới như băng tuyết lạnh giá và sa mạc khô cằn. Chưa dừng lại ở đó, Rare còn tung ra một chiêu khá hấp dẫn là cho phép nhận dạng và đưa vào game các Pinata hiếm từ các tấm card đặc biệt thông qua thiết bị Xbox Live Vision, tương tự như game The Eye of Judgement trên PS3. Những tấm card này hoàn toàn miễn phí và bạn có thể tải về từ website của game hoặc qua các hình "in–game" mà người chơi khác "up" lên. Những tấm card này còn có thể tìm thấy trong các tạp chí hoặc các website về game giúp đưa dân số Pinata lên hơn 100 loài, một con số khá ấn tượng. Tuy nhiên tính năng độc đáo này lại gặp chút ít trở ngại khi có những người chơi phàn nàn về việc Xbox Live Vision gặp khó khăn hoặc tốn nhiều thời gian để nhận dạng các tấm card này (hy vọng Rare sẽ sớm cho tải về các bản sửa lỗi).

Phần chơi đơn chính Play A Garden trong TiP có lối chơi tương tự như bản VP chỉ trừ một số cải tiến nhỏ. Người chơi bắt đầu công việc của một nhà làm vườn với một khu vườn nhỏ và mục tiêu là thuần hóa được càng nhiều Pinata hoang dã càng tốt để khu vườn ngày càng mở rộng. Cách chơi của game quen thuộc với những người đã chơi qua phiên bản trước, nhưng những người mới lần đầu làm quen cũng có thể nắm vững sau 30 phút. Đây là một điểm mạnh của game khi nó vẫn hấp dẫn như xưa nhưng cũng là một điểm yếu vì thiếu những cải tiến rõ rệt dành cho những người luôn thích sự mới mẻ.

Cách đơn giản nhất để thu hút các Pinata đến với khu vườn của bạn là thỏa mãn những điều kiện khác nhau ứng với từng chủng loại. Bạn có thể để kẹo bánh để thu hút Pinata côn trùng, trồng rau củ để thu hút Pinata gặm nhấm và sau đó chính các Pinata này lại thu hút các Pinata săn mồi lảng vảng gần khu vườn của bạn. Một số Pinata đặc biệt khác yêu cầu bạn phải cải tạo địa hình khu vườn thành các vùng băng tuyết hay sa mạc cho phù hợp. Bạn chỉ cần chọn 1 loại Pinata và nhấn Y để nhanh chóng quan sát các điều kiện này. Nhìn chung việc thu hút các Pinata không khó khăn lắm và chẳng mấy chốc các sinh vật dễ thương này sẽ ngập tràn.

Đối với những chú Pinata không thể dùng cách thông thường để thu hút thì game cung cấp một tính năng mới là đặt bẫy để bắt ở khu vực chúng thường đi qua với loại mồi ưa thích. Bạn chỉ cần chờ con mồi bị "dụ" là giật bẫy và đóng kiện chở về khu vườn của mình.

Sau khi đã có một lượng kha khá

Pinata thì bạn đã có thể ghép đôi để chúng sinh sản giúp khu vườn thêm đông đúc. Điều kiện tiên quyết là bạn phải có đủ 2 cá thể của cùng một loài, sau đó chỉ cần cho chúng loại thức ăn cần thiết và xây dựng một ngôi nhà cho chúng là đủ. Game sẽ đưa ra một mini-game trong đó người chơi sẽ điều khiển chàng Pinata di chuyển trong các mê cung, thu thập các trái tim đồng thời né tránh bọn tay chân của giáo sư Pester để đến được với nàng Pinata đúng thời hạn. Khi đó cặp Pinata này sẽ

ƯU

- Cách chơi mang tính giải trí nhẹ nhàng.
- Nhiều loài Pinata và tính năng mới.
- Bổ sung thêm phần chơi online.
- Âm sắc rộn ràng.

KHUYẾT

- Chưa có nhiều cải tiến rõ rệt trong cách chơi.

múa tặng một vũ điệu vui nhộn đánh dấu nỗ lực thành công của bạn.

Chỉ cần nắm vững các thao tác thu hút, đánh bẫy và ghép đôi là bạn đã có thể giải quyết hầu hết vấn đề trong TiP rồi. Tuy nhiên, mọi việc không đơn giản như bạn nghĩ khi càng về sau khối lượng công việc càng tăng lên rất nhiều - từ cải tạo và cân đối thu chi cho đến chăm sóc các Pinata và hoàn thành các nhiệm vụ ngày càng khó hơn. Ngoài ra còn có những chú Pinata xấu tính (sour Pinata) luôn tràn vào khu vườn để phá hoại mùa màng và quấy nhiễu các Pinata khác. Bạn có thể thuần hoá các Pinata này và cải tạo để chúng có ích hoặc xua đuổi chúng bằng cách nâng cấp toà tháp Tower of Sour. Bọn tay chân của giáo sư Pester cũng là những kẻ phá rối đáng ngại nếu bạn không nhanh chóng tìm được cách giải quyết chúng.

Cùng với quy mô khu vườn ngày càng mở rộng khi tăng đẳng cấp, bạn còn mở khoá được nhiều nhân vật NPC hỗ trợ đắc lực như Willy Builder giúp xây dựng các căn nhà cho Pinata, Costolos cung cấp các loại thực phẩm giúp các sinh vật này có thể thay đổi màu sắc khi ăn... Ngoài ra người chơi còn có thể tổ chức các cuộc thi sắc đẹp và chạy đua cho các Pinata và mở khoá các phần thưởng hấp dẫn.

Ngoài chế độ Play A Garden còn có chế độ chơi Just For Fun cho phép bạn thoải mái xây dựng với lượng tiền vô tận và mọi tính năng đã được mở khoá sẵn. Chế độ chơi co-op khá nghèo nàn ở phiên bản trước đã được nâng cấp để hỗ trợ chơi 2 người cùng máy hoặc 4 người online. Những người chơi khác có thể gia nhập game bất cứ lúc nào và giúp người chơi chính điều hành khu vườn thông qua con trỏ tương tác của riêng họ. Với việc hỗ trợ nhiều người chơi, TiP sẽ mang lại cho gia đình bạn nhiều phút giây cùng thư giãn.

RỘN RÀNG ÂM SẮC

Phiên bản Viva Pinata trước đã chinh phục người chơi với đồ hoạ tươi tắn, âm thanh vui nhộn thì TiP lại tiếp nối truyền thống đó. Các chú Pinata được thiết kế đẹp mắt với gam màu tươi và bề ngoài hết sức ngộ nghĩnh, đáng yêu. Các hiệu ứng ánh sáng và thời tiết đẹp mắt càng làm cho game thêm cuốn hút. Song hành với đồ hoạ là âm thanh vui nhộn đúng chất một khu vườn lúc nào cũng rộn ràng. Nếu chú ý, bạn có thể nghe được tiếng hót của các chú chim, tiếng kêu của các loài thú trong vườn hoà quyện vào nhau tạo thành không khí sống động như thật. TiP đã thật sự mang đến một màn trình diễn hình âm tạo được ấn tượng tốt với mọi người.

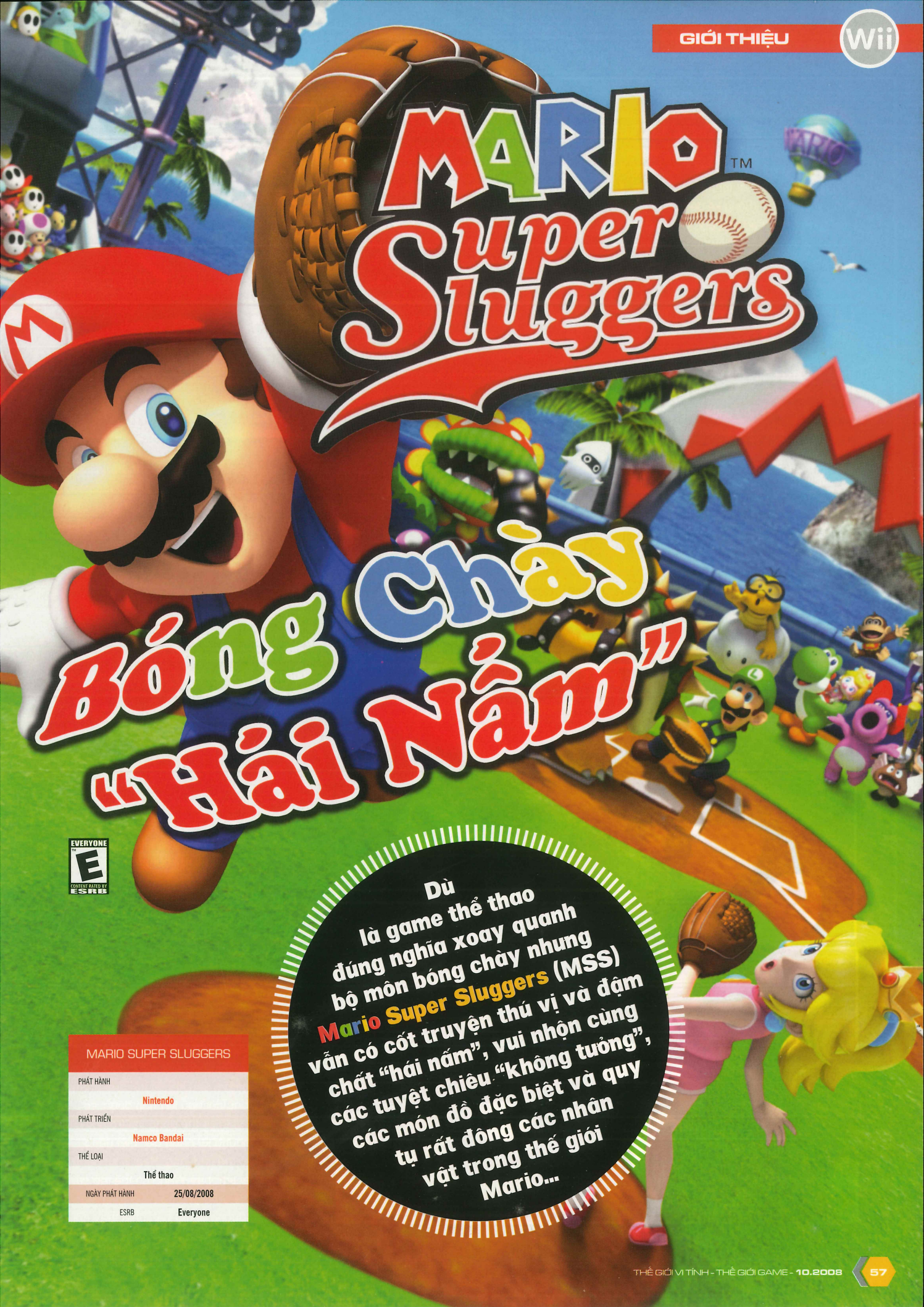
SỰ TRỞ LẠI THUYẾT PHỤC

TiP đánh dấu sự trở lại đầy thuyết phục của "khu vườn ngọt ngào" Viva Pinata. Lối chơi mang tính giải trí nhẹ nhàng của game hoàn toàn phù hợp với mọi lứa tuổi. Cả nhà cùng làm vườn cũng là một cách giải trí thú vị bạn nhỉ.

NGUYÊN QUÂN

BẠN CÓ BIẾT?

Song song với phiên bản TiP dành cho X360 thì Rare Ltd. còn phát triển thêm phiên bản Viva Pinata: Pocket Paradise (PP) cho máy NDS. PP là tái bản mở rộng của phiên bản Viva Pinata đầu tiên với đồ hoạ đã được giảm xuống cho phù hợp với cấu hình của DS đồng thời tận dụng những tính năng độc đáo của chiếc máy này như 2 màn hình và điều khiển cảm ứng. Nhóm phát triển PP là một bộ phận nhỏ thuộc Rare chuyên đảm trách việc phát triển game handheld và đã từng cho ra mắt Diddy Kong Racing DS trước đây. TiP và PP đều được ấn định ngày phát hành vào đầu tháng 9.



Bóng Chày "Hải Nảm"

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Dù là game thể thao đúng nghĩa xoay quanh bộ môn bóng chày nhưng Mario Super Sluggers (MSS) vẫn có cốt truyện thú vị và đậm chất "hái nấm", vui nhộn cùng các tuyệt chiêu "không tưởng", các món đồ đặc biệt và quy tụ rất đông các nhân vật trong thế giới Mario...

MARIO SUPER SLUGGERS	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Namco Bandai
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	25/08/2008
ESRB	Everyone

Chàng thợ sửa ống nước Mario của Nintendo là nhân vật có nhiều tựa game nhất trên thế giới. Trong số đó, có không ít các game thể thao: bóng đá, bóng rổ, đua xe, golf, tennis... Và quả là thiếu sót lớn nếu không kể đến bóng chày, vốn là môn thể thao rất được yêu thích tại "quê nhà" Nhật Bản. Nintendo cũng vừa cho ra mắt phiên bản mới dành riêng cho hệ máy Wii là Mario Super Sluggers.

Làm quen với môn thể thao lạ

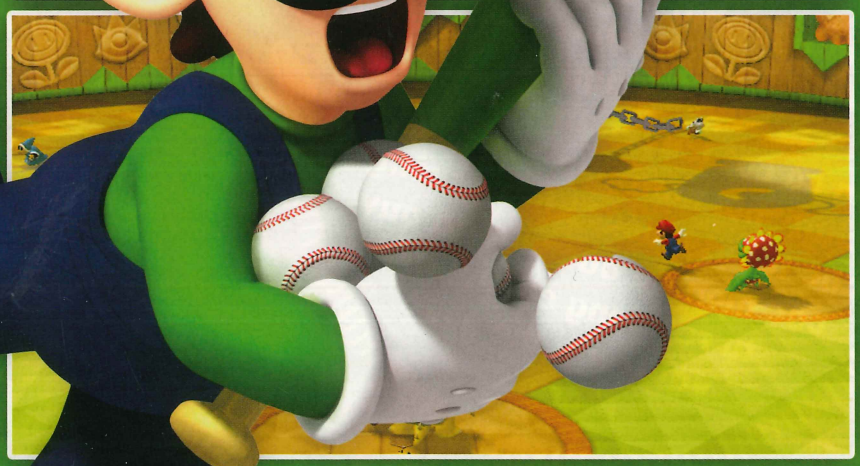
Nhìn chung, bóng chày là một môn thể thao khá phức tạp và còn tương đối xa lạ với người Việt Nam. Để bạn hiểu được cách chơi, cũng như các thao tác cảm ứng với Wii Remote, game có hẳn phần Practice khá chi tiết nhưng trực quan giúp bạn làm quen. Cơ bản game có 4 kiểu thao tác chính, gồm Pitching (ném bóng), Batting (đập bóng), Fielding (phòng thủ) và Running (chạy qua các chốt để ghi điểm). Từng nhân vật lại có những kỹ năng đặc biệt theo từng sở trường trong 4 thao tác trên, gọi là Special Move.

Tính năng cảm ứng được sử dụng khá nhiều khi chơi game. Khi ném và đập bóng bạn di chuyển Wii Remote lên cao hoặc sang một bên rồi vung về phía trước, mô phỏng thao tác ném hoặc đập. Khi nhân vật chạy, bạn có thể lắc Wii Remote để họ chạy nhanh hơn. Ngoài ra, khi sử dụng các vật phẩm đặc biệt để cản trở đối phương, Wii Remote biến thành một "khẩu súng" có hồng tâm để bạn dễ dàng "bắn" đến mục tiêu cần thiết trên màn hình. Do game hỗ trợ nhiều kiểu điều khiển (dùng riêng Wii Remote hay kết hợp với Nunchuk), một số thao tác bấm nút (hoặc cảm ứng) sẽ được thêm vào hay bớt ra. Vì vậy, điều cần thiết khi lần đầu chơi game là bạn nên dành thời gian tập hết tất cả các mục Practice, để làm quen với luật chơi, cũng như cách bố trí nút của kiểu điều khiển mà bạn chọn.

Vẫn đậm chất hái nấm

Dù là một game thể thao đúng nghĩa xoay quanh bộ môn bóng chày, nhưng Mario Super Sluggers (MSS) vẫn có một cốt truyện khá thú vị và đậm chất "hái nấm" trong phần chơi đơn (Challenge). Câu chuyện của game cũng vẫn diễn ra tại vương quốc Nấm xinh đẹp, trị vì bởi công chúa Peach. Để tận hưởng những ngày hòa bình hạnh phúc nơi đây, công chúa Peach đã cho xây dựng cả một hòn đảo, quy tụ nhiều loại sân dành riêng cho bộ môn bóng chày - nơi cô, Mario cùng các bạn được thỏa thích chơi bóng tại đây.

Thế nhưng, hòn đảo xinh đẹp và hiện đại này đã lọt vào tầm mắt tham lam của nhóc tì ngỗ ngược Bowser Jr. (Junior). Thế là hắn cùng bố mình là trùm rùa Bowser, đột ngột xâm lược hòn đảo, phong tỏa hết tất cả các sân bóng, bắt giữ người tại đó và ra "tối hậu thư" cho Mario nếu muốn lấy lại hòn đảo thì phải tỉ thí bóng chày với cha con hắn. Không còn cách nào khác và chỉ có một thân một mình, Mario phải chạy tới chạy lui khắp hòn đảo, giải cứu cho bạn bè và mời họ gia nhập đội bóng của mình, liên minh thách đấu một trận bóng chày quyết liệt với cha con nhà Bowser.



Có thể nói, phần chơi đơn được thiết kế khá hay, nhiều khi có thể khiến chúng ta lầm tưởng đây là một game phiêu lưu khác của Mario chứ không phải game thể thao. Nhiệm vụ của Mario là đi khắp các sân bóng trên hòn đảo, gặp gỡ hoặc giải cứu bạn bè, thuyết phục họ tham gia đội bóng của mình. Đương nhiên việc thu nạp các thành viên không dễ dàng và họ thường sẽ thách đấu bạn thực hiện một nhiệm vụ nào đó, dĩ nhiên là đều liên quan đến bóng chày. Chẳng hạn thể hiện kỹ năng ném bóng, đập bóng, bắt bóng... Các nhiệm vụ này khá đa dạng và giúp bạn nắm bắt vững hơn nữa cách chơi bóng chày trong game, sau khi đã trải qua phần Practice. Trong đội ngũ kết nạp được, có nhiều thành viên có thể đóng vai trò đội trưởng, với những kỹ năng đặc biệt riêng như Mario có thể chui ống, Peach sử dụng nặng lực "trái tim" hay Wario có thể mở các kho báu... Tùy theo yêu cầu của từng loại câu đố trên đường đi mà bạn phải thay đổi

đội trưởng cho thích hợp. Không chỉ có bạn bè, bạn còn phải đối đầu với lũ lâu la của Bowser, dĩ nhiên vẫn tiếp tục "đọ sức" bằng bóng chày, và chỉ có vượt qua, bạn mới được quyền đi tiếp.

Khi tuyển mộ được đủ 9 nhân vật (vừa tròn một đội bóng chày), bạn có thể thách đấu ngay với cha con Bowser. Nhưng đừng vội, vì khắp hòn đảo có rất nhiều nhân vật, với những sở trường khác nhau trong 4 loại kỹ năng ném bóng, đánh bóng, chạy và chụp bóng, để bạn kết nạp, gia tăng sức mạnh cho đội mình. Hơn nữa, đừng bỏ qua các cơ hội lùng sục kiếm tiền, kho báu để có được những món đồ quý giá, trợ giúp cho bạn trong những trận thư hùng then chốt. Có rất nhiều nhân vật khác nhau cho bạn chọn khi MSS quy tụ hầu như không thiếu nhân vật nào trong thế giới Nấm, từ Mario, Luigi, Peach, Daisy, Yoshi, Wario, Waluigi cho đến Baby Mario, Baby Luigi, Donkey Kong, Toad cùng những nhân vật phản diện phe Bowser như Troopa, Goomba, Bone, Piranha, Boo...

Nhiều tuyệt chiêu phong phú, hấp dẫn

Cũng giống các game thể thao "arcade" khác lấy sự vui nhộn và giải trí làm trọng tâm, MSS không thể thiếu các tuyệt chiêu "không tưởng". Tuyệt chiêu sẽ được tích lũy dần khi đội của bạn chơi tốt và có thể được tung ra khi ném bóng hoặc đánh bóng. Tùy theo mỗi nhân vật mà hiệu ứng của các tuyệt chiêu này sẽ khác nhau, nhưng nhìn chung kết quả vẫn không khác nhau là mấy khi chủ yếu là làm cho đối phương khó đánh trúng bóng (nếu dùng khi ném bóng) hoặc khó chụp được bóng (nếu dùng khi đánh bóng). Dù vậy, hiệu ứng hình ảnh của mỗi tuyệt chiêu rất đẹp và mang đậm phong cách riêng của từng nhân vật, rất đáng để chúng ta thưởng thức mãi không chán.

Điểm hấp dẫn của game chưa dừng lại ở đây. Trong số các nhân vật của game, sẽ có những người có độ "ăn rơ" với nhau cao (như Mario với Luigi và Peach, hay các chú Toad với nhau chẳng hạn), biểu thị bằng hình nốt nhạc ngay bên dưới chân dung. Nếu sắp xếp họ gần nhau trong đội hình, sẽ kích hoạt thêm những kỹ năng rất thú vị trong trận đấu. Nếu trong lượt phòng thủ (ném bóng và chụp bóng), các nhân vật này có thể trợ giúp nhau nhảy thật cao để bắt bóng, hay thực hiện những pha chuyền bóng nhanh và ném ngay về chốt để loại cầu thủ đối phương. Lượt tấn công (đánh bóng) còn thú vị hơn nhiều, khi 2 nhân vật "ăn rơ" có thứ tự đánh kế nhau, các món đồ đặc biệt như mai rùa, bom, vỏ chuối... sẽ được kích hoạt để bạn "bắn" vào sân, cản trở các cầu thủ đối phương chụp bóng và chuyền cho nhau. Nhờ những chi tiết này mà những trận bóng trong MSS thực sự rất hào hứng, gay cấn nhưng cũng không kém phần hài hước.

Hấp dẫn từ nội dung cho đến nghe-nhìn

Không chỉ có phần chơi đơn và đấu giao hữu, MSS còn có các mục chơi Minigame và Toy Field, bao gồm những trò chơi nhỏ, mang tính đối kháng cao để bạn thư giãn. Các trò chơi nhỏ này có gần chục loại khác nhau, yêu cầu nhiều kiểu điều khiển khác nhau (như kết hợp Wii Remote và Nunchuk hay cầm ngang Wii Remote), rất đơn giản nhưng đa dạng, và đặc biệt rất thú vị và vui nhộn nếu bạn chơi cùng bạn bè.

Hầu như chưa một game Mario nào gây thất vọng về mặt nghe-nhìn và MSS cũng không ngoại lệ. Game sử dụng nền đồ họa hoàn toàn 3D với phong cách thiết kế theo kiểu hoạt hình đầy màu sắc rất dễ thương. Âm nhạc và các hiệu ứng âm thanh cũng không thể lẫn vào đâu được khi đều là những giai điệu vui tươi, sôi động gắn liền với thương hiệu Mario từ xưa đến nay. Nhìn chung, so "mặt bằng chung" với những game dành cho máy Wii thì phần trình diễn hình ảnh và âm thanh của MSS không có gì để chê trách.

Có lẽ, một trong những trở ngại lớn nhất có thể làm khó các game thủ Việt Nam muốn được thưởng thức trò chơi này chính là môn bóng chày với luật lệ khá phức tạp vẫn còn xa lạ với phần đông chúng ta. Tuy nhiên, nếu chịu khó tìm hiểu kỹ, nắm bắt dần các khái niệm, bạn sẽ thấy bóng chày là một môn thể thao đồng đội rất hấp dẫn, đậm tính chiến thuật và Mario Super Sluggers có thể đóng vai trò "sân luyện tập" rất tốt đối với các game thủ muốn "nhập môn".

THANH LONG

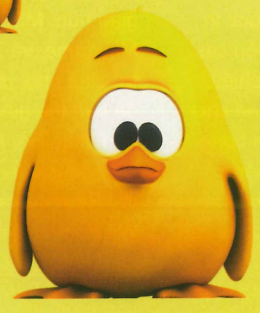
ƯU ĐIỂM:

- Phần chơi cốt truyện hấp dẫn không kém gì game phiêu lưu
- Các tuyệt chiêu và các món đồ đặc biệt khiến các trận đấu thực sự sôi nổi và vui nhộn
- Quy tụ rất đông các nhân vật trong thế giới Mario
- Đồ họa và âm thanh sặc sỡ, dễ thương

KHUYẾT ĐIỂM:

- Luật bóng chày hơi phức tạp và còn xa lạ với game thủ Việt Nam
- Khả năng cảm ứng đôi lúc chưa nhạy
- Dễ gây đau tay nếu chơi lâu

GÀ CON DŨNG CẢM



TOKI TORI

TOKI TORI	
PHÁT HÀNH	Two Tribes
PHÁT TRIỂN	Two Tribes
THỂ LOẠI	Giải đố
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	02/06/2008
ESRB	Everyone

Việc ra mắt dịch vụ WiiWare (tương tự như PlayStation Network và Xbox Live) vào giữa tháng năm vừa qua của Nintendo đã giành được nhiều sự quan tâm, chú ý từ các nhà phát triển game có quy mô vừa và nhỏ. Bởi thông qua kênh phát hành trực tuyến này, họ có thể tiết kiệm được rất nhiều chi phí cho việc quảng bá, phát hành sản phẩm so với cách thông thường. Toki Tori của nhà phát triển Two Tribes, là một ví dụ điển hình.

Là bản làm lại (remake) từ phiên bản cùng tên trên Game Boy Color trước đây, nên từ cách chơi đến nội dung của Toki Tori không nhiều khác biệt lắm so với phiên bản gốc. Trong game, người chơi tiếp tục được hóa thân thành chú gà con lông vàng Toki Tori có nhiệm vụ tìm lại những quả trứng vốn bị thất lạc khỏi chiếc lồng ấp của trang trại.

Mục tiêu mà bạn phải hoàn thành mỗi màn chơi là giúp chú gà vàng này tìm lại đủ số trứng được bố trí rải rác trên bản đồ. Việc thu thập những quả trứng bị thất lạc không hề dễ dàng bởi ngoài các hố bẫy được sắp đặt trên đường đi, gà Tori còn phải đối mặt với các đối thủ như nhím, hồn ma... Vì vậy để thuận lợi hơn trong việc tìm kiếm, bạn sẽ được cung cấp những dụng cụ hỗ trợ để giúp đỡ Tori. Các dụng cụ này rất đa dạng và thú vị như bùa dịch chuyển tức thời, ván gỗ, bột làm mềm đá. Tuy nhiên, để hạn chế người chơi lạm dụng các món đồ này, số lần sử dụng chúng bị hạn chế, đòi hỏi bạn phải "vò đầu bứt tai" không ít. Ví như bột làm mềm đá chỉ phát huy hiệu lực khi bạn dụ được hồn ma bước ngang qua. Ngặt nỗi các hồn ma này di chuyển rất nhanh, vì vậy để có thể "mượn gió bẻ măng" bạn phải căn thời gian thật chính xác đồng thời nắm rõ quy luật di chuyển của chúng. Nếu cảm thấy màn chơi khó khăn. bạn có thể dùng quyền trợ giúp là Wild Card để vượt qua. Lưu ý là quyền trợ giúp này chỉ có hiệu lực một lần mà thôi, vì vậy bạn không nên chờ đợi quá nhiều vào nó.

ƯU

- Cách điều khiển dễ hơn so với bản chơi gốc.
- Cách chơi cuốn hút.

KHUYẾT

- Thiếu gợi ý và hướng dẫn cơ bản cho người chơi mới.

Một trong những điểm nổi bật của Toki Tori ở lần tái xuất này là chất lượng đồ họa được nâng cấp rất nhiều. Phông nền, diễn hoạt của nhân vật đều thể hiện rất bắt mắt và sắc nét. Hiệu ứng nhạc nền cũng thể hiện rất sinh động, vui nhộn. Nếu là người quan tâm nhiều đến những trò chơi giải đố có tính thử thách cao, Toki Tori là ứng viên rất sáng giá để bạn duyệt qua.

TRUNG DŨNG

TV SHOW KING	
PHÁT HÀNH	Gameloft
PHÁT TRIỂN	Gameloft
THỂ LOẠI	Trivia
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	20/05/2008
ESRB	Everyone

ƯU

- Kho kiến thức tổng quát bổ ích, phong phú.
- Âm sắc thể hiện khá.
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT

- Luật chơi chưa thật chặt chẽ.

VUA TRÒ CHƠI TRUYỀN HÌNH

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Không chỉ nổi tiếng bằng các sản phẩm chất lượng dành riêng cho điện thoại di động, Gameloft – hãng sản xuất kiêm phát hành game đến từ Kinh đô ánh sáng (Pháp) cũng đang thử sức mình tại thị trường console đầy tiềm năng. TV Show King – trò chơi do hãng đảm nhận được ra mắt trên dịch vụ WiiWare của Nintendo là một ví dụ.

Phong cách của TV Show King có nhiều nét tương đồng với các trò chơi như Scene It Light Camera Action, Smarty Pants hay các game show ăn khách trên sóng truyền hình của chúng ta như Đường lên đỉnh Olympia, Ai Là triệu phú. Nhiệm vụ của bạn và các tay chơi khác cùng tham gia chương trình (số người chơi tối đa là 4) là trả lời các câu hỏi trắc nghiệm được lựa chọn ngẫu nhiên từ 3000 câu hỏi khác nhau và liên quan đến nhiều mảng kiến thức như xã hội, âm nhạc, phổ thông, khoa học, địa lý.

Tuy nhiên, luật chơi của TV Show King khác ở chỗ bạn có thể tham khảo câu trả lời của bạn chơi khác hoặc lựa chọn lại câu trả lời nếu thời gian cho phép vẫn còn. Đây là một trong những điểm bất cập của game. Bởi nếu nắm rõ sở trường của các game thủ khác cùng tham gia, bạn có thể tùy cơ ứng biến để "hướng sái" điểm thưởng. Để hạn chế bớt việc này, điểm thưởng cho câu trả lời đúng sẽ giảm dần dựa vào thứ tự trả lời của người chơi. Ở những vòng chơi sau, độ kịch tính của chương trình sẽ được phát huy tối đa khi các đáp án đưa ra sẽ được bôi đen và người chơi phải tự dò và đọc chúng bằng cách dùng Wii Remote để rê biểu tượng kính lúp trên màn hình trước khi quyết định trả lời.

Cuộc chơi nào cũng chứa đựng nhiều rủi ro và TV Show King cũng không phải là trường hợp ngoại lệ. Kết thúc mỗi vòng thi, mỗi người chơi sẽ được thử vận may (đây là điều kiện không bắt buộc) qua bánh xe số may mắn (tương tự Chiếc Nón Kỳ Diệu). Đây là trò chơi theo kiểu "năm ăn năm thua" bạn có thể cải thiện được rất nhiều điểm thưởng từ chương trình và đặc biệt là từ các bạn chơi khác (rất tốt để cải thiện thứ hạng) hoặc nướng sạch chúng và trở lại vạch xuất phát ban đầu. Kết thúc các vòng thi hai người chơi có điểm số cao nhất sẽ được bước vào vòng đặc biệt (Final Duel) để tranh tài. Người trả lời đúng 5 câu hỏi đầu tiên sẽ trở thành người thắng cuộc.

Mặc dù được phát hành trên WiiWare với dung lượng khá khiêm tốn (290 Blocks tương đương khoảng 40MB) nhưng cả hai khâu quan trọng là đồ họa lẫn âm thanh của TV Show King được trau chuốt không kém gì những tựa game lớn khác. Ấn tượng nhất là khâu thiết kế tạo hình nhân vật với đầy đủ sắc thái biểu cảm rất tự nhiên nhưng được thể hiện rất vui nhộn đã giúp game chiếm được thiện cảm của người chơi ngay lần đầu tiếp xúc.

Không chỉ là gameshow vui nhộn và hấp dẫn, kho kiến thức thú vị mà trò chơi này mang lại sẽ làm an tâm các vị phụ huynh đang cân nhắc, lựa chọn các sản phẩm giải trí cho con em mình.

KIM NGÂN

FIRE EMBLEM

SHIN ANKOKU RYU TO HIKARI NO KEN

TÂN HẮC LONG QUANG KIẾM

Cốt truyện cuốn hút, có chiều sâu nhưng lại rất quen thuộc với fan của dòng game FE cùng với nhiều cải tiến và tính năng mới, Nintendo tự tin đem đến một tựa game đáng giá.

FIRE EMBLEM SHIN ANKOKU RYU TO HIKARI NO KEN	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Intelligent Systems
THỂ LOẠI	Nhập vai / Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	07/08/2008
ESRB	Teen
HỆ MÁY	DS

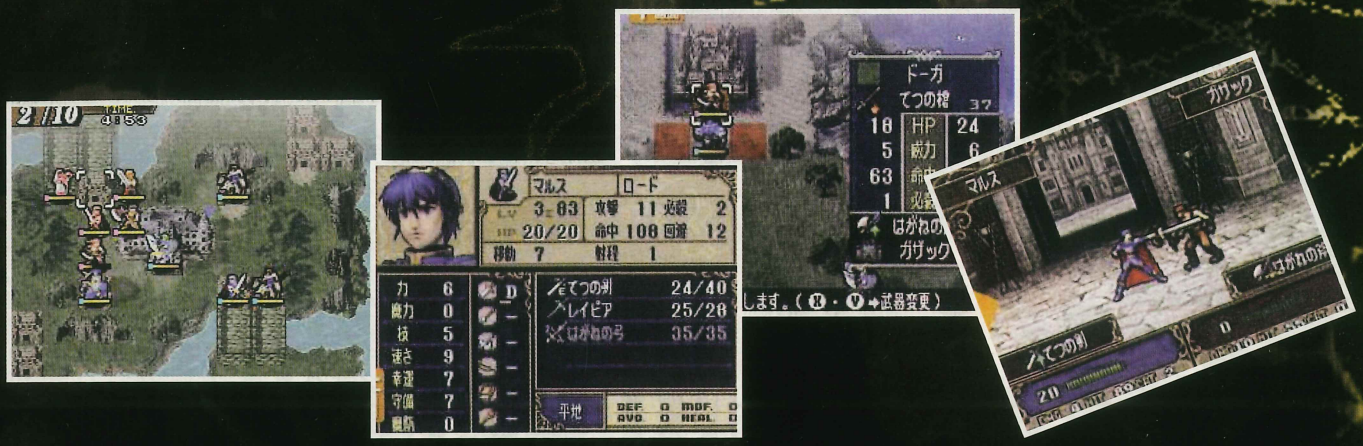
Lục địa Akaneia đang yên bình bỗng lâm vào cảnh loạn lạc khi hắc long Medius, long vương xứ Durhua, phát động cuộc chiến với dã tâm xâm chiếm các quốc gia láng giềng. Cả lục địa oằn mình trong khói lửa bởi sự tàn bạo của Medius. Trong cơn nguy biến, dũng sĩ Anri xứ Aritia đã trở thành vị cứu tinh nhân loại khi đánh bại Medius bằng quang thần kiếm Falchion. Hòa bình được lập lại trên Akaneia cho đến khi Medius đột ngột hồi sinh cùng dã tâm của hắn. Quốc vương Cornelius xứ Aritia, hậu duệ dũng sĩ Anri, cầu đến sức mạnh thần kiếm Falchion để có thể hạ được Medius. Trên đà thắng lợi nhưng do đồng minh Gra phản bội, quốc vương Cornelius tử trận và thần kiếm Falchion mất tích, khi đó tiểu vương tử Marth phải lánh nạn sang xứ Talis. Chiêu binh mãi mã, Marth truy tìm thần kiếm và lên kế hoạch diệt trừ hắc long...

Fire Emblem: Shin Ankoku Ryu to Hikari no Ken (FEDS), phiên bản mới phát hành trên hệ máy DS bắt đầu với bối cảnh như thế. Một cốt truyện cuốn hút và có chiều sâu nhưng lại rất quen thuộc với fan của dòng game FE, do FEDS chỉ là tái bản của tựa game FE đầu tiên có tuổi đời đã gần 20 năm. Tuy nhiên với việc cải tiến và thêm vào những tính năng mới, Nintendo tự tin đem đến một tựa game đáng giá.

Cải tiến cách chơi

FEDS đi theo hướng chiến thuật theo lượt pha trộn yếu tố nhập vai với các trận chiến diễn ra trên bản đồ lưới. Khác với dòng game Nintendo Wars cũng do Intelligent Systems phát triển, các đơn vị quân trong FE không được tạo ra từ các nhà lính mà là các anh hùng do game cung cấp sẵn. Bạn cũng không phải bận tâm về vấn đề phát triển căn cứ hay xây dựng quân đội, mà chỉ tập trung vào việc sử dụng các nhân vật của mình sao cho hiệu quả nhất. Quy luật oẳn tù tì "kéo-búa-bao" đã được thêm vào, thể hiện rõ tính tương khắc của các loại quân (kiếm, búa, thương). Ngoài ra còn có tính tương khắc ở một số loại quân khác mà bạn nên lưu ý như cung thủ có thể gây sát thương lớn cho các loại quân bay, nhưng vô hiệu trước các quân giáp nặng, trong khi đó quân giáp nặng lại dễ bị đánh bại bởi pháp sư. Điều này tạo nên tính hấp dẫn cho game khi bạn phải cân nhắc chiến thuật hợp lý cho nhóm nhân vật của mình, do chỉ một sai sót nhỏ cũng phải trả giá rất lớn.

Hai yếu tố truyền thống tạo nên sự khác biệt của dòng game FE là nhân vật tăng chỉ số ngẫu nhiên khi lên cấp và chết vĩnh viễn trong một trận chiến được giữ lại trong phiên bản này. Bên cạnh đó, còn có chế độ thay đổi class cho nhân vật trước mỗi trận chiến giúp bạn tùy biến đội hình của mình tốt hơn, với hơn 20 class khác nhau trong đó có nhiều class mới so với phiên bản đầu cho bạn khá nhiều lựa chọn. Mỗi khi chuyển class thì chỉ số của nhân vật sẽ thay đổi tương ứng. Nhưng để hạn chế người chơi



tập trung sử dụng một class mạnh nào đó, game giới hạn số nhân vật tối đa của từng class. Ngoài ra, với vật phẩm Master Seal thì người chơi có thể thăng cấp (promote) cho nhân vật của mình lên nhóm class mới mạnh hơn khi đạt được đẳng cấp nhất định. Số lượng Master Seal không nhiều nên bạn cần tập trung cho những nhân vật chủ chốt trong đội hình - những người có tiềm năng tăng chỉ số tốt để hoàn thành game về sau dễ dàng hơn. Đây là điểm mạnh và cũng là điểm gây khó khăn của game vì nếu không tập trung luyện đúng nhân vật thì về sau đội hình của bạn sẽ rất yếu và khó đương đầu được với các đối thủ mạnh.

Độ khó của bản gốc khá cao nên phiên bản này đã có một số điều chỉnh để những người chơi mới dễ bắt nhịp hơn. Game cung cấp 2 độ khó khác nhau cho bạn lựa chọn. Ngoài một số màn được sử dụng lại, những màn chơi lớn và có nhiều nhân vật cần thu nạp ở phiên bản trước được chia ra làm 2 màn chơi cho "nhẹ" hơn. Các màn chơi còn có một tính năng mới được đưa vào đó là các điểm lưu ngay giữa mỗi màn. Tuy chúng chỉ được sử dụng 1 lần nhưng cũng giúp người chơi hạn chế rất nhiều rủi ro phải chơi lại từ đầu nếu phạm phải sai lầm. Thử tưởng tượng một màn chơi kéo dài gần 2 giờ do bạn vừa chiến đấu vừa luyện quân mà phải bắt đầu lại thì thật là không ai muốn!

Lần đầu tiên trong lịch sử FE, người chơi có thể chiến đấu online thông qua dịch vụ Nintendo Wi-Fi Connection (NWC). Mỗi người chơi được lựa chọn đội hình 5 người trong số các nhân vật của mình hoặc vay mượn của bạn bè. Trận chiến diễn ra giữa 2 người chơi với các tùy chọn như chế độ sương mù che bản đồ, số lượt đi hay thời gian giới hạn đều có thể được thiết lập. Việc bổ sung chế độ chơi online cho bạn cơ hội được thử sức và khẳng định mình trước mọi anh tài khắp nơi. Ngoài ra thông qua dịch vụ NWC, người chơi có thể mua sắm trang thiết bị cho nhân vật tại các shop online bằng lượng gold thu thập được trong phần chơi theo cốt truyện.

Nâng cấp nghe nhìn

Chuyển sang hệ máy DS, hãng phát triển đã nâng cấp hình - âm cho tương xứng. Đồ họa xưa cũ trên máy NES đã được thay thế bằng đồ họa đẹp mắt hơn. Chân dung nhân vật cũng được họa sĩ Masamune Shirow (cha đẻ của bộ manga Ghost in the Shell) thiết kế lại tạo nên một phong cách mới mẻ cho game. Âm thanh mang chất lượng MIDI từ phiên bản NES cũng được đầu tư lại cho ra chất lượng cao hơn. Nhạc nền và các hiệu ứng âm thanh tuy chưa đạt đến mức "đỉnh" so với các game trên NDS nhưng người chơi cũng khó chê trách ở điểm nào.

Xóa nhòa biên giới

Việc FEDS chỉ mới phát hành ở thị trường Nhật Bản và chưa có kế hoạch phát triển rộng rãi ở các khu vực khác không thể ngăn cản được làn sóng cuồng nhiệt của số đông fan dành cho game. Với một game hay như FEDS thì rào cản ngôn ngữ không còn là vấn đề lớn nữa và mọi người đều có thể trải nghiệm những thú vị của game.

HỒNG PHÚC

ƯU

- Cốt truyện lôi cuốn.
- Chuyển đổi class linh hoạt, thêm điểm lưu giữa màn.

KHUYẾT

- Game hơi khó với những người mới chơi.

Mẹo chơi game

- Đấu trường là nơi luyện cấp tốt nhất. Vào đấu trường, vũ khí của bạn không bị hư hao và được thêm tiền thưởng từ các trận thắng. Quan sát lượng tiền thưởng để biết được đối thủ sắp tới mạnh hay yếu rồi quyết định tiếp tục đấu hay dừng lại.
- Đẳng cấp tối đa của các nhân vật là 20, trừ một số nhân vật như Marth hay Tiki có thể lên tới 30. Marth không thể sử dụng Master Seal để nâng class của mình lên cấp độ mới trong khi một số nhân vật khác lại có thể. Kinh nghiệm cho thấy bạn nên luyện các nhân vật lên cấp 20 rồi hãy dùng Master Seal. Khi đó các nhân vật này sẽ nâng lên class mới với các chỉ số mạnh hơn, đồng thời đẳng cấp quay về 1 và bạn chỉ việc luyện tiếp để nhân vật càng mạnh hơn mà thôi.
- Ngoài các màn chơi chính còn có các màn phụ ở một số bản đồ chỉ có thể mở khóa được nếu số nhân vật còn lại ít hơn 15 người, khi kết thúc màn chơi chính nên bạn nên hy sinh bớt những nhân vật ít được sử dụng. Các màn chơi phụ nằm ở cuối các bản đồ thứ 6, 12, 17, 20. Màn chơi phụ ở bản đồ thứ 24 chỉ có thể mở khóa được khi bạn không có trong đội hình nhân vật Tiki và thần kiếm Falchion.

NINJA TẬP SỰ

Bạn muốn trở thành một ninja thực thụ để nếm trải những thử thách khắc nghiệt vốn chỉ được mô tả qua phim ảnh, sách báo, hay bằng trí tưởng tượng bay bổng của mình? Atari sẽ giúp bạn sớm thực hiện được ước muốn này (tất nhiên là trong thế giới ảo) bằng trò chơi mới N+.

Toàn bộ nội dung của N+ được thể hiện trong hơn 200 màn chơi khác nhau. Mục tiêu bạn phải hoàn thành trong trò chơi này là kích hoạt các công tắc trong mỗi màn chơi để mở cửa tìm đường thoát. Tất nhiên, thử thách mà N+ đặt ra cho game thủ không phải là số lượng màn chơi khổng lồ, mà là độ khó liệt vào hạng "quỷ khóc thần sầu" của game! Hầu hết các cảnh chơi được sắp xếp rất lắt léo, theo mê cung ngoằn ngoèo, rộng hẹp thất thường và được bố trí toàn mìn nổ, lưới điện, thậm chí cả các ụ súng tên lửa nên chỉ cần sơ suất là bạn có thể... tan thành xác pháo. Muốn vượt qua những thử thách này, bạn phải vận dụng các kĩ năng như nhảy cao, nhảy zic-zac, búng người qua lại qua các khe hẹp... Do vậy, nếu mới nhập môn và chưa đủ tự tin, bạn nên tham khảo, học hỏi kinh nghiệm tại phần hướng dẫn cơ bản (Tutorials).

Thành tích xuất sắc của bạn qua các màn chơi sẽ giúp mở khóa được các biểu tượng ẩn, trang phục của nhân vật và nhiều phụ lục hấp dẫn khác. Ngoài ra game còn tích hợp sẵn tính năng tạo màn chơi (level editor) để bạn tha hồ sáng tạo các thử thách mới. Song song đó, bạn có thể chia sẻ thành quả của mình hoặc tải về các màn chơi mới trong phần Community. Mặt khác, nếu cảm thấy phần chơi đơn quá khó, bạn có thể bắt cặp cùng với bạn chơi khác để giải quyết các thử thách trong game.

Do tập trung nhấn mạnh vào cách chơi nên chất lượng đồ họa không phải là điểm mạnh của N+. Ngoài hai tông màu chủ đạo đen và trắng, bạn có thể hiệu chỉnh lại phông nền, màu sắc của nhân vật cũng như hiệu ứng nhạc nền cho thêm phần sinh động. Tận dụng ưu điểm màn hình đôi của DS, N+ cũng cập nhật lại giao diện để tạo thuận lợi hơn cho game thủ. Theo đó màn hình bên trên ghi nhận và bao quát bản đồ màn chơi, còn màn hình phía dưới đóng vai trò là màn hình chơi chính. Đây chính là lợi thế không nhỏ để các game thủ trên DS có thể hoàn thành game dễ dàng.

Nếu chưa từng biết đến các bản game N (tiền thân của N+) và N+ cho Xbox 360 được phát hành trước đây thì bây giờ là thời điểm rất tốt để bạn thưởng thức trò chơi độc đáo này trên hệ cầm tay Nintendo DS.

HUY VŨ

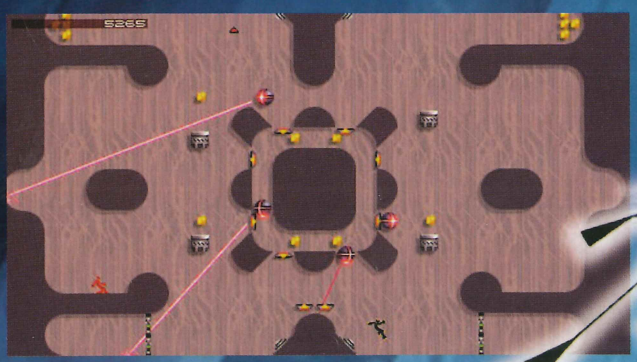
N+	
PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Atari
THỂ LOẠI	Platformer
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	26/08/2008
ESRB	Everyone

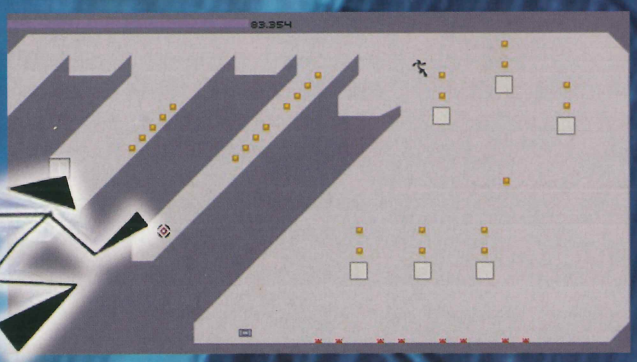
ƯU

- Lượng màn chơi đồ sộ và phong phú.
- Cách chơi độc đáo.
- Công cụ tạo màn và cập nhật màn chơi giúp tăng giá trị chơi lại.

KHUYẾT

- Đồ họa còn hạn chế.





vinasa

ISGAF

TRIỂN LÃM QUỐC TẾ PHẦN MỀM VÀ GIẢI TRÍ ĐIỆN TỬ

ISGAF 2008

Thời gian: *17 - 19/10/2008*
Địa điểm: *Nhà thi đấu Quân Khu 7, 202 Hoàng Văn Thụ, Q.Phú Nhuận, TP. Hồ Chí Minh*

TRIỂN LÃM VIETNAM GAMES SHOW

HỘI THẢO QUỐC TẾ PHẦN MỀM
BUSINESS MATCHING

VÒNG CHUNG KẾT GIẢI THI ĐẤU GAME: VIETGAMES TOURNAMENT

TRAO GIẢI THƯỞNG VIETGAMES

TRÌNH DIỄN THỜI TRANG VÀ CA NHẠC TRONG GAME

Đơn vị bảo trợ thông tin:

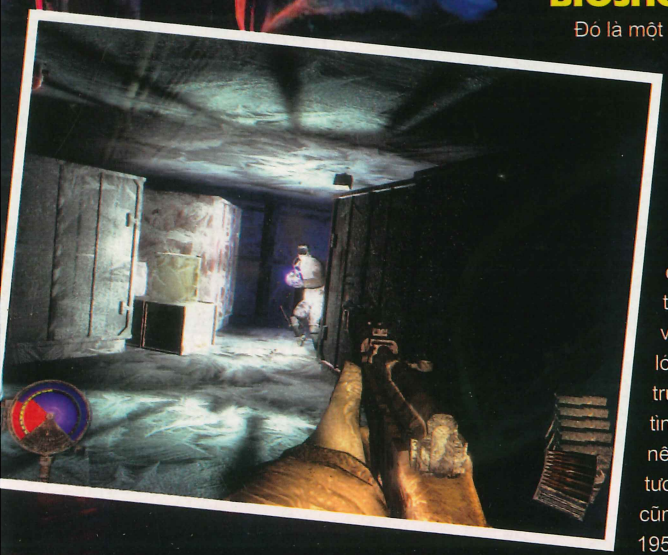
NHỊP SỐNG SỐ · VNEXPRESS TIN NHANH VIETNAM · Diễn đàn DOANH NGHIỆP · THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM · Vitính · VTC · Game Thủ · VTV · VIỆT GAME · X@ GAME

HÃY BỎ CHÚT THỜI GIAN THƯỞNG NGOẠN NHỮNG ĐOẠN TRAILER ĐẦU TIÊN CỦA CRYOSTASIS ĐỂ THẤY RÕ LÝ DO TẠI SAO TỰA GAME NÀY LẠI ĐƯỢC SO SÁNH VỚI BIO-SHOCK.

Cryostasis: Sleep of Reason

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

NGUYÊN CỚ NGỦ VÙI



"BIOSHOCK CỦA NGA"

Đó là một trong các nhận định sơ bộ về Cryostasis mà nhiều chuyên gia đã đưa ra khi lần đầu tiên xem trailer của game. Thứ nhất, Cryostasis là một trò chơi sử dụng góc nhìn người thứ nhất, trong đó bạn đóng vai một người đơn độc thám hiểm một môi trường kỳ lạ đầy những sinh vật hung hãn. Thứ hai, phần lớn thời gian trong game tập trung vào việc xâu chuỗi các tình tiết của thảm họa gây nên tình trạng trên. Ngoài ra, tương tự BioShock, Cryostasis cũng lấy bối cảnh vào thập niên 1950. Tuy thiên anh hùng ca dưới đây biển này có thể còn đang đón nhận nhiều ý kiến khác nhau nhưng chẳng ai không phấn khích khi có cơ hội tìm lại những giây phút tuyệt vời với thành phố Rapture huyền thoại.

Trong cốt truyện chính của Cryostasis, người chơi đóng vai nhà nghiên cứu thiên thạch Liên Xô tên Alexander Nesterov. Nơi làm việc của ông này khá đặc biệt: vùng băng giá Bắc Cực. Khởi đầu trò chơi, Nesterov bắt được tín hiệu cấp cứu từ một chiếc tàu lạ, nhưng ngay khi đến nơi bỗng nhiên ông bị bất tỉnh. Tỉnh lại, Nesterov nhận ra mình đã ở sâu trong chiếc tàu lâm nạn.

DỰNG NỀN TỪ LẠNH

Có hai yếu tố cấu thành môi trường của Cryostasis. Trước tiên là North Wind,

Tên game: Cryostasis: Sleep of Reason	Phát triển: Action Forms	Dự kiến phát hành: Quý 1/2009
Thể loại: Hành động	Phát hành: 505 Gamestreet	ESRB: Đang đợi đánh giá | Hệ máy: PC

chiếc tàu lạ trong game, là loại tàu phá băng chạy bằng năng lượng hạt nhân thời Liên Xô cũ, được mệnh danh là một con quái thú khổng lồ giữa vùng tuyết trắng - North Wind là một công trình cao 9 tầng và dài đến 200 mét. Những chiếc tàu loại này thường chạy trên vùng nước đóng băng phía bắc nước Nga và Siberia. Tất nhiên, nội thất của North Wind không được trang hoàng đẹp đẽ như thành phố Rapture của BioShock. Chiếc tàu này là một sản phẩm của ngành công nghiệp, thiết kế của nó mang đậm tính thực dụng, không xa hoa mỹ lệ.

Yếu tố thứ hai trong môi trường Cryostasis là gì? Lạnh. Trong game, lạnh không chỉ được mô tả suông, hay tạo ra một cái cớ để vẽ thêm những họa tiết băng giá và băng tuyết xinh xắn. Cái lạnh trong Cryostasis nằm ngay trong gameplay. Nó "gặm nhấm" cảm giác và tinh thần của Nesterov khi ông từng bước đi sâu vào không gian băng giá, chết chóc của North Wind. Có thể ví nó như người bạn đồng hành bất đắc dĩ của Nesterov trong hành trình mang tên Cryostasis.

Game kinh dị vốn không chuộng ánh sáng bắt mắt, mà thường tập trung vào bóng tối và những mối hiểm nguy rình rập trong bóng tối. Với hoàn cảnh trong Cryostasis, chỉ riêng sự lo lắng về việc vấp ngã trong bóng tối cũng đủ mang lại sự sợ hãi khiến bạn run cầm cập rồi, chứ chưa cần nói đến tình huống bị bao vây bởi "những thứ đông lạnh" đáng kinh sợ. Lạnh từ môi trường, lạnh tại nội tâm – một khi hai yếu tố này kết hợp với nhau, chắc chắn bạn sẽ sớm bị cóng người thôi.

HOÀN CẢNH "CHẾ" GAMEPLAY

Trong điều kiện giá lạnh của Cryostasis, nhà phát triển quyết định xóa đi thanh máu của nhân vật, thay vào đó là một cặp nhiệt kế ở góc dưới bên trái màn hình của bạn. Một cái cho thấy nhiệt độ trong phòng – cái kia cho thấy thân nhiệt của bạn. Nếu để thân nhiệt hạ dưới mức giới hạn cho phép, nhân vật sẽ chết cóng và dĩ nhiên, cái lạnh đã chiến thắng. Do đó, một phần lớn thời gian trong game dành cho việc tìm nguồn nhiệt. Tuy tàu North Wind tạm thời không hoạt động, nhưng lò phản ứng của nó vẫn liên tục thổi nhiệt qua nhiều ống dẫn và thiết bị khác nhau, bạn có thể dùng chúng để sưởi ấm. Một số khu vực thậm chí có cả pin nhiệt có thể bật lên để sưởi ấm cả căn phòng. Quá trình này sẽ đi cùng một hiệu ứng hình ảnh khá đẹp mắt: lớp băng phủ trên bề mặt phòng sẽ nhanh chóng tan chảy, đọng thành vũng trên sàn.

Việc này tự thân nó đã tạo nên một hệ thống câu đố và tiến triển thú vị. Để đi hết game, bạn phải chiến thắng cái lạnh, tức là phải biết cách giữ ấm, đồng thời tìm cách mở hệ thống nhiệt tương ứng của các khu vực mới, nếu bạn muốn đi đến những chỗ này. Boong tàu là một trong những khu vực khắc nghiệt nhất: nó bị kẹt giữa trận bão tuyết, tầm nhìn bị hạn chế đến mức tệ hại, và khí trời quá lạnh đến nỗi mắt kính của bạn đóng băng chỉ sau vài giây ra ngoài và bạn chỉ còn nhìn được qua một lỗ nhỏ.

Tuy nhiên, bạn không chỉ chiến đấu với cái lạnh. Trên chiếc tàu lâm nạn còn có nhiều quái vật "undead" kinh tởm – là những người trước đây ở trên tàu, mà theo lời nhà phát triển game, "đã đầu hàng cái lạnh". Ở quanh chúng, nhiệt độ tụt xuống đáng kể - và dù yếu đối với nhiệt (có gợi ý cho thấy bạn sẽ dần dần rắp được một món vũ khí sinh nhiệt khi chơi sâu hơn) nhưng trong hầu hết các trận chiến, bạn lại thường sử dụng các vũ khí hạng nhẹ.

Ban đầu, các loại kẻ địch này có vẻ hơi đáng thất vọng nhưng càng vào sâu thì những đặc điểm của nhiều kẻ thù khác nhau bắt đầu làm bạn càng sợ hãi. Về cơ bản, những quái vật vốn là người, bị đông lạnh thành xác ướp, nhưng vẫn giữ lại một số đặc điểm thể hiện vai trò lúc trước trên tàu. Những tay thợ máy sử dụng một cặp đèn hàn, những tay cai ngục lại có những chiếc chìa khóa thay cho ngón tay cụt... Nhìn chung, người hùng của Cryostasis là một người bình thường nhưng đúng với bản chất kinh dị của game, nhân vật cũng có một khả năng siêu nhiên.

Vào đầu game, bạn khám phá một số xác chết nằm rải rác quanh tàu – những người vốn không "đầu hàng" cái lạnh nhưng bị chết do tai nạn, hoặc bị giết, khi cái lạnh bắt đầu cuộc xâm lăng của nó. Bằng siêu năng lực Mental Echo, người chơi có thể "chui" vào não của những người này và "sống" lại giây phút cuối cùng của họ, thậm chí có thể cứu họ. Ví dụ, bạn có thể đi ngược thời gian để cứu một thành viên thủy thủ đoàn bằng cách tước vũ khí của tên cướp đã giết anh ta. Một ví dụ có vẻ hài hước hơn là bạn có thể cứu một tay đầu bếp bị miếng thịt bò đông lạnh rơi trúng bằng cách đi vào quá khứ của... con bò và đưa nó ra khỏi lò mổ! Lại giống với BioShock, mỗi khi cứu được một thành viên thủy thủ đoàn, bạn đã góp một phần vào cốt truyện và kết cục.

Nhà phát triển lấp lửng rằng nhiều trường đoạn đen-trắng trong đoạn trailer mô tả dư âm quá khứ của con tàu khi được nhân vật thám hiểm đan kết với nhau sẽ tạo nên bức tranh toàn cảnh về số phận con tàu, tức là về bản chất, đó là một câu đố quan trọng trải dài cả game.

ĐỢI NGUỒN KÍCH THÍCH?

Liệu các yếu tố trên có cộng hưởng để tạo ra một tựa game mới mẻ hay không thì chúng ta vẫn phải chờ xem. Hiện tại, Cryostasis là trò chơi kinh dị góc nhìn người thứ nhất tương đối bắt mắt mà bạn cũng như tôi hy vọng nó sẽ phát triển thành siêu phẩm với cốt truyện tuyệt vời.

HOÀNG CAO

NỮ PHÙ THỦY BAYONETTA

Nhật Bản luôn là quốc gia tiên phong trong lĩnh vực phát triển game và cũng là cái nôi của những tài năng bất hủ cho làng game thế giới như Shigeru Miyamoto với Mario và Zelda, Hironobu Sakaguchi với Final Fantasy, Hideo Kojima với Metal Gear Solid, Tomonobu Itagaki với Dead or Alive và Ninja Gaiden... Trong đội ngũ này, không thể thiếu cái tên rất tài năng nhưng khá kín tiếng, đó là Hideki Kamiya. Những tác phẩm của ông là gì? Đó chính là Resident Evil 2, Okami, Viewtiful Joe và đặc biệt nhất là Devil May Cry. Hiện nay, ông đang lãnh đạo một dự án game hành động mới mà theo lời của chính tác giả, sẽ "đưa thể loại hành động lên một tầm cao mới kể từ sự đột phá của Devil May Cry".

"NGƯỜI KẾ THỪA" DEVIL MAY CRY

Cốt truyện của game chưa được nhà phát triển tiết lộ cụ thể, chỉ úp mở là Bayonetta, với năng lực siêu phàm, phải chiến đấu với những kẻ mang hình dáng thiên thần trong một thế giới tồn tại song song với thế giới loài người. Cả hai thế giới có cùng một môi trường như nhau nhưng chỉ có Bayonetta mới trông thấy những người xung quanh, còn họ không thể thấy được cô. Tuy nhiên, những người này vẫn có thể trông thấy sự phá hoại từ những cuộc giao tranh giữa Bayonetta và đối phương. Vì không thể thấy được ai đã gây ra, nên cảnh hoảng loạn của dân chúng xung quanh sẽ góp phần gia tăng đáng kể kịch tính và sự khốc liệt của những pha hành động, vốn là trọng tâm lớn nhất của Bayonetta.

Nhiều game thủ đã từng "mê mệt" chàng Dante lãng tử trong Devil May Cry với những pha hành động tuyệt vời, đặc biệt là khả năng sử dụng đồng thời cả súng và gươm thì cô nàng phù thủy Bayonetta cũng không hề kém cạnh, thậm chí còn vượt trội hơn hẳn. Bayonetta sử dụng một thanh katana (kiếm Nhật) lớn, cùng một bộ dây xích và liềm (giống một loại vũ khí mới của Ryu Hayabusa trong Ninja Gaiden 2) cho các pha cận chiến. "Dữ dằn" hơn cả Dante, vốn chỉ có 2 súng, cô nàng phù thuỷ "chơi hẳn"... 4 khẩu, sử dụng cùng lúc bằng cả 2 tay và... 2 chân. Tên của 4 khẩu này cũng rất thú vị khi lần lượt là Parsley (mùi tây), Sage (ngải đắng), Rosemary (hương thảo) và Thyme (húng tây). Đây là bốn loại rau được nhắc đến trong ca khúc bất hủ Scarborough Fair vào thập niên 60 của đôi song ca Simon & Garfunkel, vốn là ban nhạc thần tượng của Hideki Kamiya.

Quay lại khả năng bắn súng bằng cả tứ chi của Bayonetta, 2 khẩu trên 2 tay, 2 khẩu còn lại được gắn bên cạnh mắt cá chân. Khi bắn, Bayonetta có thể lộn nhào thành nhiều vòng trên không, vung tay múa chân và khai hỏa cả 4. Cô còn có thể trồng chuối ngược và sử dụng 2 khẩu gắn trên chân thuần thục và linh hoạt không thua gì 2 tay. Chỉ nội phần này thôi, cũng

Tên game: Bayonetta	**Phát triển:** PlatinumGames	**Dự kiến phát hành:** 2009	
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Sega	**ESRB:** Đang đợi đánh giá	**Hệ máy:** X360, PS3

SIÊU PHẨM

đủ thấy khả năng của Bayonetta sẽ linh hoạt và hoa mỹ hơn hẳn Dante rồi.

TÓC LÀ... VŨ KHÍ

Tuy nhiên, súng và gươm chỉ là những vũ khí phụ. Vũ khí chính của Bayonetta chính là... mái tóc. Nó được Bayonetta sử dụng trong chiến đấu, đặc biệt trong các chiêu thức vận dụng phép thuật; vận dụng khả năng phù thủy, mái tóc có thể biến thành... trang phục bên ngoài của cô.

Chưa hết, những tính năng "thời thượng" nhất trong các game hành động đều được nhà phát triển đưa vào Bayonetta. Tiêu biểu là làm chậm thời gian và bấm nút theo ngữ cảnh. Tính năng làm chậm thời gian (Bullet-time), mà trong game được gọi là "Witch Time", giúp các giác quan của Bayonetta trở nên nhạy bén hơn, còn hành động của kẻ thù trở nên chậm lại. Bấm nút theo ngữ cảnh (Quick Time Event) cũng rất giống các game như God of War hay Heavenly Sword, nếu thực hiện đúng các nút xuất hiện trên màn hình chúng ta sẽ chứng kiến những pha hành động cực kỳ đẹp mắt.

Không chỉ có vũ khí và phép thuật, Bayonetta còn được trang bị cả... thuật triệu hồi. Đây chắc chắn sẽ là những chiêu thức mạnh mẽ nhất, hoành tráng nhất và... lạ lùng nhất trong game. Điển hình với một chiêu triệu hồi mà nhà sản xuất tiết lộ: Bayonetta gọi lên một con rồng khổng lồ với... đôi giày cao gót khổng lồ và giẫm lên đối phương. Đương nhiên, toàn bộ con rồng hay đôi guốc này đều làm từ... tóc của Bayonetta. Trong game, còn rất nhiều chiêu thức và kỹ năng khác mà nhà sản xuất chưa vội tiết lộ. Bayonetta sẽ thu nhặt các vầng hào quang thiên thần của đối phương khi bị hạ (tương tự như Red Orb trong Devil May Cry hay Essence trong Ninja Gaiden) để "mua" thêm vũ khí hay mở các chiêu thức, kỹ năng mới.

Với những gì được tiết lộ, chúng ta có thể thấy Bayonetta như "người kế vị" của Devil May Cry, cùng sự học hỏi từ những game hành động thành công khác. Tuy nhiên, với những gì được nêu trên, Hideki Kamiya vẫn tuyên bố đó mới chỉ là những phần... chán nhất. Phiên bản hoàn chỉnh, được ông tuyên bố, sẽ cực kỳ ấn tượng, hoành tráng và sẽ "mở tung cánh cửa đột phá cho thể loại hành động". Liệu Bayonetta có một lần nữa làm các game thủ "điên đảo" như các tác phẩm trước của Kamiya là Resident Evil 2, Devil May Cry hay Okami?

PHƯƠNG MAI

NHẪN GIẢ

SHONEN JUMP
NARUTO
ULTIMATE NINJA

Có thể nói, Naruto được xem là một hiện tượng truyện tranh và hoạt hình Nhật Bản có sức ảnh hưởng và hấp dẫn khá lớn đối với những độc giả và khán giả ở mọi lứa tuổi. Hiện tại, câu chuyện về những ninja nhí ở làng Mộc Diệp vẫn đang được hàng triệu fan trên thế giới chờ đón theo dõi. Naruto: Ultimate Ninja Storm (NUNS) là tựa game mới nhất về chú nhóc Naruto, với cách chơi song đấu tương tự như những phiên bản Ultimate Ninja trước đây. Tuy nhiên, do là phiên bản đầu tiên trên PS3, một số cải tiến về cách chơi, đồ họa cũng như những nội dung tải về từ dịch vụ PlayStation Network sẽ là trọng điểm của NUNS.

Về mặt bối cảnh, trò chơi dựa theo diễn biến của 135 tập đầu tiên trong bộ truyện Naruto, với việc anh chàng ninja "siêu quậy" tham gia cuộc thi ninja trung đẳng đầy thử thách. Để thể hiện khoảng thời gian hấp dẫn này, NUNS đem đến cho các fan hệ thống những nhiệm vụ dạng mang tên phiêu lưu

chơi đơn đa "Ultimate Mission", với những chuyến tham gia nhiệm vụ do dân làng và các ninja cấp cao giao phó. Ultimate Mission sẽ có cơ cấu phân loại là nhiệm vụ chính đi theo cốt truyện và những nhiệm vụ phụ đóng vai trò làm phần thưởng dành cho Naruto "mở khóa". Khá giống với mục chơi đơn trong Naruto: Rise of a Ninja phát hành trên Xbox 360 trước đây, nhân vật duy nhất mà bạn điều khiển được vẫn là Naruto. Tuy nhiên, tính chất các nhiệm vụ trong phần chơi đơn sẽ sâu sắc hơn so với phiên bản trước do sự lồng ghép những diễn biến trong truyện một cách khéo léo thay vì chỉ đơn giản là giao nhiệm vụ cho Naruto. Ngôi làng Mộc Diệp quen thuộc cũng sẽ được thiết kế lại bằng đồ họa 3D chi tiết và có tính tương tác cao hơn so với những cảnh vật 2D trước đây ở các bản Ultimate Ninja tiền nhiệm. Một cải tiến đáng kể khác là việc hoàn thành những nhiệm vụ giúp Naruto nâng cấp một số kỹ năng, đặc biệt là thanh năng lượng "chakra" sẽ được nâng lên giúp thi triển nhiều hơn những đòn thế phép thuật phức tạp về sau.

CHÚ NHÓC NINJA LẮM CHIÊU NARUTO MỘT LẦN NỮA "TÁI XUẤT" TRONG ULTIMATE NINJA STORM, PHIÊN BẢN NARUTO MỚI NHẤT ĐỘC QUYỀN CHO HỆ PS3.

Cải tiến dễ nhận thấy nhất ở bản này là đồ họa 3D sẽ được đưa vào tất cả những cảnh chiến đấu cũng như phiêu lưu trong trò chơi. Điều này sẽ khiến yếu tố hành động song đấu có chút thay đổi nhưng nhìn chung vẫn mang nét thân thiện do NUNS đã giữ lại hệ thống điều khiển nhân vật như thời còn sử dụng cơ cấu 2D - di chuyển bằng thanh analog trái, nhảy bằng X, đánh bằng O, phóng phi tiêu (hoặc vũ khí) bằng nút "vuông" và sử dụng nhẫn thuật (jutsu) bằng nút "tam giác". Việc sử dụng jutsu cũng chia làm nhiều cấp độ tùy thuộc lượng "chakra"

Tên game: Naruto: Ultimate Ninja Storm	**Phát triển:** CyberConnect2	**Dự kiến phát hành:** 4/11/2008
Thể loại: Song đấu	**Phát hành:** Namco Bandai Games	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3

VÔ ĐỊCH

có được. Ngoài ra, một yếu tố mới khá thú vị là bạn có thể gọi hai người bạn đồng hành của mình giúp đỡ trong những trận song đấu. Tuy chỉ xuất hiện trong khoảng thời gian giới hạn, những người bạn đồng hành sẽ là sự trợ giúp rất lớn khi bạn kết hợp với những chiêu thức liên hoàn của mình hoặc chỉ đơn giản là giải vây khi bị "ép" tới tấp. Bạn có thể lựa chọn những bạn đồng hành trước trận đấu hoặc để chế độ mặc định không có ai hỗ trợ nhằm tăng độ thử thách. Ngoài những tuyệt chiêu thường, người chơi sẽ có thể thi triển "Ultimate Jutsu", một dạng "tuyệt chiêu cuối" nếu đạt một số điều kiện. Ultimate Jutsu gây sát thương cao hơn nhưng cũng có sự công bằng khi cho phép kẻ chịu đòn hóa giải. Khi xuất chiêu, hai dãy nút của hai đấu sĩ sẽ hiện ra, ai bấm nhanh và chính xác hơn sẽ có ưu thế. Nếu ra đòn thất bại, bạn không những mất đi lượng "chakra" lớn mà đối phương lại hoàn toàn tránh được đòn trí mạng.

Những trận đấu trùm sẽ là một nét mới ở NUNS, ngay cả trong phần chơi đơn lẫn trong phần song đấu truyền thống. Thường thì người chơi sẽ phải đối đầu với những quái vật phong ấn khổng lồ và chỉ có thể chiến thắng khi khai thác được những điểm yếu của chúng. Một trong những trận đấu đặc trưng ở phần chơi đơn là Naruto sẽ chiến đấu với "ninja cát" Gaara và quái vật Shukaku phong ấn trong người cậu bé. Trận chiến sẽ áp dụng cơ chế hành động theo ngữ cảnh dạng như God of War, nghĩa là bạn sẽ phải bấm chính xác một dãy nút trên màn hình để ra đòn kết liễu hoặc tránh né những đòn tấn công của chúng. Ngoài ra, NUNS cũng giới thiệu một tính năng mới cho các ninja mang tên "Awaken Mode", trong đó những năng lực tiềm ẩn của các nhân vật sẽ được đánh thức và sử dụng trong trận đấu. Ví dụ, Naruto sẽ có bản thể cửu vĩ ngân hồ (cáo bạc chín đuôi), Sasuke kích hoạt được mắt thần Sharingan... Awaken Mode cũng cho phép những nhân vật có thêm những động tác và tuyệt chiêu hoàn toàn mới; những nhân vật đặc biệt là ninja cấp cao thì có thêm nhẫn thuật triệu hồi linh thú khổng lồ.

Naruto: Ultimate Ninja Storm sẽ là tựa game đáng được chờ đón trên hệ PS3, không chỉ đối với những fan của anh chàng ninja nhí mà còn với những game thủ yêu thích thể loại song đấu kết hợp phiêu lưu mang phong cách truyện tranh Nhật Bản. Ngoài những cải tiến về cách chơi, NUNS còn tích hợp phụ đề và lồng tiếng hai ngôn ngữ Nhật và Anh, rất đáng hoan nghênh cho các fan ở thị trường ngoài Nhật. Tuy tính năng online thật sự của trò chơi không được bổ sung, người chơi vẫn có thể mong đợi CyberConnect2 sẽ phát hành thêm những nội dung độc quyền trên PlayStation Network. Với hơn 25 nhân vật trong thế giới Naruto để lựa chọn, chắc hẳn bạn sẽ rất bận rộn khi thưởng thức Naruto: Ultimate Ninja Storm phát hành vào đầu tháng 11 năm nay.

CẨM TÚ

ĐƯỜNG ĐUA CHUYÊN NGHIỆP MOTOGP 08

Được giới thiệu đến công chúng vào GDC 2008 vừa qua, phiên bản mới nhất của dòng đua xe MotoGP được Capcom đánh giá rất cao. Tuy sê-ri game này không có gì sáng tạo trong thời gian gần đây nhưng luôn gây sự thu hút đối với game thủ. Không chỉ có cơ hội điều khiển những cỗ máy tốc độ kinh hoàng, MotoGP còn là một trong những game được đánh giá có hệ thống mô phỏng rất tốt.

Ngoài mục "Career", game thủ vẫn thấy các chế độ đua quen thuộc trước đây, như: Quick Race, Time Trial và Championship (với chế độ chạy đúng theo lịch trình như giải GP ngoài đời). Riêng với mục chơi qua mạng, nơi từ lâu đã trở thành "điểm nóng" cho bất kỳ tay đua nào muốn chứng tỏ tài năng, cũng tham gia với khả năng chứa 12 người chơi cùng lúc. Theo nhà sản xuất, mỗi sự nghiệp của bạn sẽ kéo dài khoảng 5 mùa giải. Dĩ nhiên, như ngoài đời, các tay đua sẽ phải ký kết hợp đồng với một đội đua nào đó, tùy theo năng lực. Kế đến, bạn sẽ thiết lập các thông số phù hợp cho "chiến mã" của mình. Ngoài hạng "siêu nặng" là MotoGP, người chơi còn có thể tham gia vào các giải vô địch dành cho thể thức 125cc và 250cc.

MotoGP ngày càng thu hút nhiều người nhờ lối chơi hơi mang tính... nhập vai! Cứ sau mỗi chiến thắng, bạn sẽ được thưởng các điểm số để nâng cấp xe. Các điểm này sẽ được cộng vào 4 điểm chính: tốc độ tối đa (max speed), tăng tốc (acceleration), thắng (braking) và sức kéo (traction). Bên cạnh đó, bạn còn "unlock" được nhiều đội đua mới và biết đâu một trong những đội mới này sẽ thu hút được bạn tham gia? Và khi đã lên đỉnh cao, bạn đương nhiên sẽ tham gia giải đua xe 2 bánh danh giá nhất thế giới – MotoGP.

Phần "Career", được xem là linh hồn của MotoGP 08, thiết kế rất đa dạng và hấp dẫn. Độ khó không chỉ tăng dần mà được "tăng tốc" bằng nhiều yếu tố khác, nhất là các tay đua máy ngày càng thông

Tên game: MotoGP 08 | **Phát triển:** Milestone | **Dự kiến phát hành:** Q4/2008
Thể loại: Đua xe | **Phát hành:** Capcom | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS2, PS3, Wii, PC

minh, tinh quái hơn. Đặc biệt, game còn tích hợp các chế độ mô phỏng để người chơi thử sức với độ khó tăng dần: easy, advanced và simulation. Tuy chỉ có một màn trong bản demo nhưng quả thực cả 3 chế độ hoàn toàn khác biệt như nhà sản xuất đã tuyên bố. Với chế độ "simulation", các tay lái "pro" đôi khi còn mắc sai lầm huống hồ các "tay mơ". Chẳng hạn khi tham gia đường đua Laguna Seca, bật hiệu ứng mưa, bạn sẽ cảm nhận được đường ướt trơn, và chuyện "đo đường" rất đỗi... bình thường.

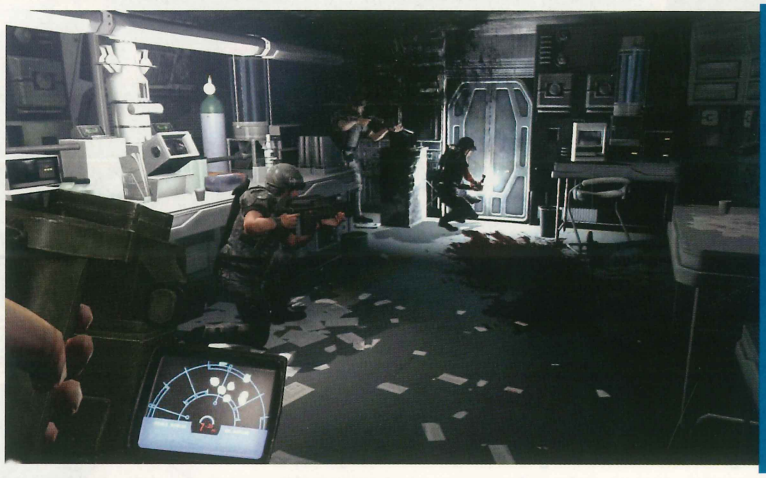
Bên cạnh sự đổi mới loại xe và đường đua, game vẫn tiếp tục thể hiện một phong cách chơi hấp dẫn và đòi hỏi người chơi phải tập luyện thuần thục. Bạn sẽ cảm nhận các tình tiết được bố trí hết sức hợp lý. Game đem đến cảm giác rất thực mỗi khi mặt đường thay đổi, từ các đoạn đường sỏi đá, vỉa hè, vũng nước... Và mỗi khi chệch đường, chắc chắn bạn phải tốn khá nhiều công sức để đạt lại thứ hạng. Tất cả những hiệu ứng này đều ảnh hưởng đến game chứ không đơn thuần chỉ là hiệu ứng đồ họa. Ví dụ khi trời mưa, người chơi sẽ có cảm giác bánh xe không hoàn toàn theo sự điều khiển của mình và sẵn sàng "dở chứng". Vì thế, hãy luôn bám sát đường và lái thật cẩn thận. Ngoài ra, chơi cũng không đi quá sát với các tay đua của máy nếu không muốn bị hít khói thường xuyên, hay tệ hơn nữa, là bắn ra khỏi xe chỉ sau một va chạm nhẹ. Có điều mà không phải game thủ nào cũng biết là MotoGP 08 đã mua bản quyền các giải đấu, vòng đua và cả các tay đua (như Casey Stone, Valentino Rossi...) để hiện thực trong game.

Nhìn chung, MotoGP 08 tuy chỉ qua một màn trình diễn nhưng gây ấn tượng tốt cho những ai từng "đua" trong các phiên bản trước, thậm chí cả người mới chơi. Với tên tuổi lừng lẫy, hy vọng MotoGP 08 sẽ góp phần vào những tựa game đua xe 2 bánh hay nhất hiện nay.

TRUNG NGHĨA

Aliens: Colonial Marines

Thể loại: FPS | **Phát triển:** Gearbox Software | **Phát hành:** Sega | **Ngày phát hành:** Q1/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh gia | **Hệ máy:** PS2, PS3, Xbox 360



Trong Aliens: Colonial Marines, người chơi sẽ trong vai chiến binh thuộc lực lượng United States Colonial Marine, tham gia cuộc chiến đấu chống lại loài quái vật rất hung dữ đến từ hành tinh khác. Vẫn giữ nguyên phần nội dung giống như trên tiểu thuyết và điện ảnh nhưng game sẽ mang lại những trải nghiệm bất ngờ với những pha hành động kinh điển.

Ngoài mục chơi đơn, game còn hỗ trợ chế độ chơi phối hợp rất hấp dẫn. Game hỗ trợ 4 người cùng chơi, vào vai các nhân vật từng xuất hiện để thi hành các nhiệm vụ như trong phim. Còn rất nhiều tính năng cũng như chế độ chơi khác đang chờ người chơi khám phá.

Alpha Protocol

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** Obsidian Entertainment | **Phát hành:** Sega | **Ngày phát hành:** 03/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox 360

Trong Alpha Protocol, người chơi sẽ là điệp viên Michael Thorton, anh được đánh giá cao và rất được chính phủ tin tưởng. Không chỉ thi hành các nhiệm vụ quan trọng tại các địa điểm trên thế giới, bạn còn phải tiếp xúc với rất nhiều nhân vật cấp cao nhằm nhận nhiệm vụ.

Như các game nhập vai khác, Alpha Protocol cho phép người chơi tăng cường các kỹ năng nhờ điểm kinh nghiệm. Theo nhà sản xuất, người chơi sẽ có thể tăng cường cho nhân vật mình qua 10 kỹ năng như: hack máy tính, phòng thủ, sử dụng các loại vũ khí...

Ben 10: Alien Force

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Monkey Bar Games | **Phát hành:** D3 Publishing | **Ngày phát hành:** Q4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PSP, PS2, DS, Wii

Được dựa trên bộ phim hoạt họa rất ăn khách của Cartoon Network, người chơi sẽ có cơ hội tham gia cuộc phiêu lưu mới lạ cùng Ben 10. Câu chuyện bắt đầu khi anh chàng Ben đánh mất cỗ máy Omnitrix và Trái đất đang lâm vào cảnh nguy khốn.

Công việc của người chơi khá "vất vả" khi phải giúp Ben thu hồi Omnitrix và "chỉ đạo" cho 8 người bạn khác của Ben thi hành các nhiệm vụ. Với phong cách chơi nhanh, môi trường 3D đẹp mắt và nội dung hấp dẫn, Ben 10: Alien Force chắc chắn sẽ tạo nhiều bất ngờ cho người chơi.

Madagascar: Escape 2 Africa

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Aspyr/Toys for Bob/ Idol Minds | **Phát hành:** Activision | **Ngày phát hành:** 11/2008 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS

Sư tử Alex, ngựa vằn Marty, hươu cao cổ Melman, hà mã Gloria và thủy thủ đoàn khác ở Madagascar sẽ cùng nhau vượt biển đến giúp đỡ các bạn châu Phi. Tùy vào sở trường và khả năng riêng của mỗi nhân vật, người chơi sẽ từng bước khám phá 12 màn chơi lớn và rất nhiều mini-game đi kèm, thực hiện các nhiệm vụ qua các hành động bơi lội, đua xe, chơi bóng đá, chụp ảnh. Bên cạnh chế độ chơi đơn, game còn có chế độ chơi mạng để mọi người cùng tranh tài với nhau.

Naruto: The Broken Bond

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Ubisoft | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 25/11/2008 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** Xbox 360

Tưởng chừng mọi việc đã rất êm thắm sau Naruto: The Broken Bond nhưng chính sự xuất sắc của Naruto khiến người bạn thân Sasuke ghen tị. Gã xấu Orochimaru lợi dụng điều này bằng cách dụ dỗ thành công ninja Sasuke rời bỏ làng Mộc Diệp để tham gia băng đảng của gã. Không thể nhìn bạn lầm đường lạc lối, cùng sự cổ vũ và giúp sức của nhóm ninja làng Mộc Diệp, Naruto quyết định đi tìm và khuyên bảo Sasuke trở về. Diễn biến tiếp theo được mô tả trong Naruto: The Broken Bond, phát hành độc quyền trên Xbox 360.

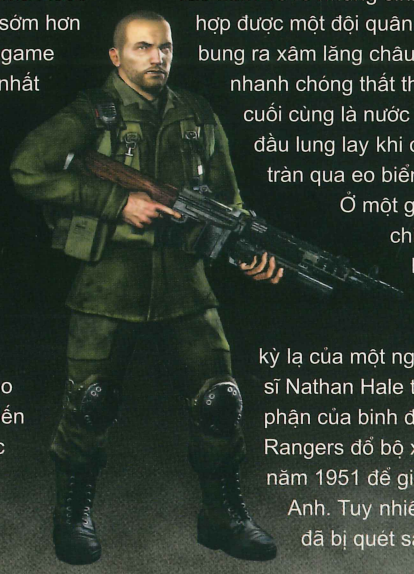
Quantum of Solace: The Game

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Beenox/Treyarch/ Eurocom | **Phát hành:** Activision | **Ngày phát hành:** 31/10/2008 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS2, PS3, Wii, DS

James Bond trở lại làng game với vai diễn hoàn toàn mới - Daniel Craig trong Quantum of Solace: The Game. Sự nguy hiểm của Bond sẽ được thể hiện rõ nét vì nhà phát triển quyết định pha trộn hai góc nhìn thứ nhất và thứ ba trong những pha hành động nhằm tạo nên những màn chiến đấu kịch tính, mang đến cho người chơi cảm giác giống như một siêu điệp viên thực sự: di chuyển bí mật, nhắm bắn chính xác và các động tác võ thuật đầy tính thực dụng.

Thể loại: Hành Động | **Phát triển:** Insomniac | **Phát hành:** SCEA | **Ngày phát hành:** 16/09/2008 | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PS3

Các hệ máy chơi game trong những ngày đầu ra mắt luôn xuất hiện cùng những tựa game đình (được gọi là launch title) được chọn lọc kỹ để phô trương thanh thế. Với PS3 thì những tựa game launch title càng có ý nghĩa quan trọng do vào thời điểm ra mắt (11/2006) chúng chính là quân tiên phong của Sony trong chiến dịch giành lại thị phần mà X360 đã chiếm ưu thế nhờ ra mắt sớm hơn 1 năm. Một trong những tựa game mà Sony đặt nhiều kỳ vọng nhất lúc đó là Resistance: Fall of Man (RFoM), game bắn súng góc nhìn thứ nhất (FPS) do hãng phát triển "con cưng" Insomniac Games đảm nhận.



HIỂM HỌA SUY VONG

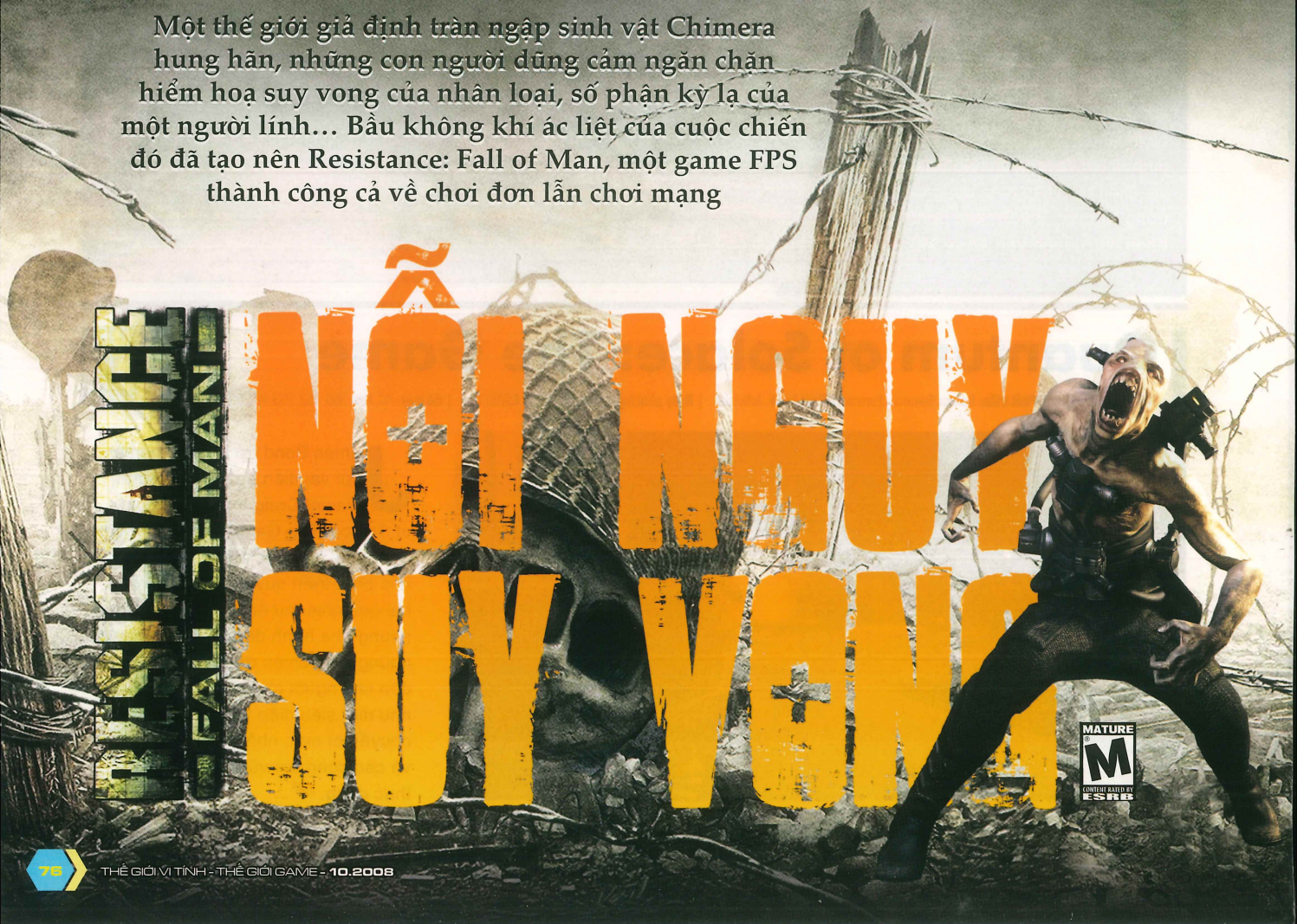
RFoM đưa người chơi vào một thế giới giả định sau Chiến Tranh Thế Giới thứ I với cuộc Đại suy thoái không diễn ra, chủ nghĩa phát xít không tồn tại và Chiến Tranh Thế Giới thứ II cũng không hề bùng nổ. Thay vào đó châu Âu tạo thành một liên minh hùng mạnh nhưng không có sự tham gia của Nga. Không ai biết rằng từ sự kiện Tunguska năm 1908, những sinh vật ngoài hành tinh mang tên Chimera đã đặt chân lên vùng Siberia. Tấn công con người bằng thứ virut khiến họ biến đổi thành những Chimera khác, cuối cùng vào năm 1949 những sinh vật này đã tập hợp được một đội quân hùng mạnh và bung ra xâm lăng châu Âu. Lục địa già nhanh chóng thất thủ và thành lũy cuối cùng là nước Anh cũng bắt đầu lung lay khi quân Chimera tràn qua eo biển Manche.

Ở một góc nhỏ của chiến trường ác liệt đó diễn ra câu chuyện về số phận kỳ lạ của một người lính. Trung sĩ Nathan Hale thuộc một bộ phận của binh đoàn US Army Rangers đổ bộ xuống York vào năm 1951 để giải phóng nước Anh. Tuy nhiên bộ phận này đã bị quét sạch khi đụng độ với bọn Chimera, chỉ duy nhất Nathan sống sót dù đã bị nhiễm thứ virut khiến anh bắt đầu biến đổi và có được phần nào sức mạnh của những sinh vật ngoài hành tinh này. Cách duy nhất để khám phá bí ẩn của cuộc chiến này và những gì đang diễn ra bên trong mình là Nathan phải dấn sâu vào hang ổ đối phương dù biết bao nguy hiểm đang chực chờ trước mắt…

CHIẾN TRƯỜNG KHỐC LIỆT

Phản ánh đúng tính chất ác liệt của cuộc chiến giữa loài người và quân Chimera, RFoM có nhịp game rất nhanh và độ khó cũng thuộc loại đáng kể. Nếu bạn quen với phong cách càn quét kiểu Rambo thì sẽ nhanh chóng nhận ra mình thường bị hạ trước khi kịp làm một đối thủ nào bị thương vì bọn chúng dai máu và có hỏa lực mạnh hơn rất nhiều. Do đó, tốt nhất bạn phải vừa bắn, vừa ẩn nấp và di chuyển liên tục sang bên hông hoặc lẻn ra sau lưng. Những cao thủ FPS sẽ có đất để phô diễn tài nghệ vừa "bay nhảy" vừa bắn như thần của mình. Thêm một yếu tố làm cho game khó hơn là thanh máu của Nathan được thiết kế khá đặc biệt.

Một thế giới giả định tràn ngập sinh vật Chimera hung hãn, những con người dũng cảm ngăn chặn hiểm hoạ suy vong của nhân loại, số phận kỳ lạ của một người lính… Bầu không khí ác liệt của cuộc chiến đó đã tạo nên Resistance: Fall of Man, một game FPS thành công cả về chơi đơn lẫn chơi mạng



Thay vì theo kiểu nhân vật bị mất máu khi trúng đạn và tự động hồi phục khi ẩn nấp như một số game sau này thì nó lại được chia làm 4 nấc và chỉ hồi phục được đến nấc gần nhất; có những tình huống bạn chỉ còn một giọt máu mà phải đối đầu với đám đông địch thủ, lúc đó chỉ còn có nước load lại check-point gần nhất. Cũng may là bạn sẽ bắt gặp rải rác các túi cứu thương để hồi phục ống máu.

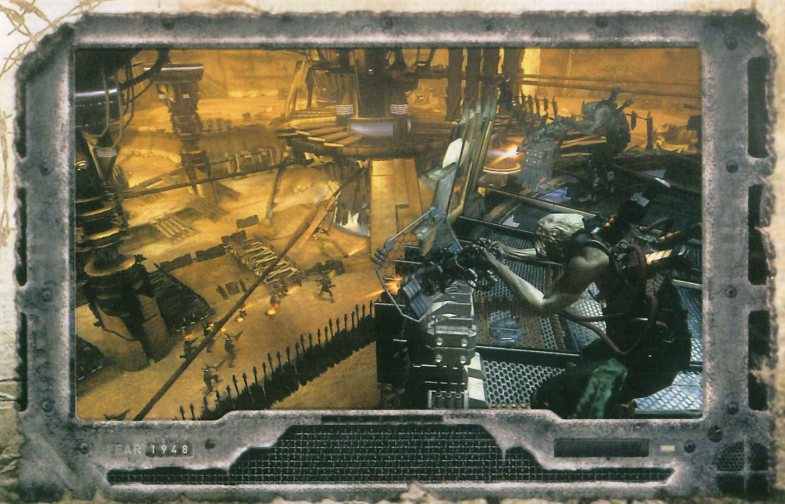
Vốn là studio cha đẻ của dòng game Ratchet & Clank nổi tiếng bởi những bộ sưu tập vũ khí phong phú và độc đáo nên Insomniac không quên đưa yếu tố này vào RFoM. Xuyên suốt game, người chơi sẽ có dịp làm quen với hàng chục loại vũ khí từ súng trường cho đến các loại phóng lựu và lựu đạn thuộc cả 2 phe con người và Chimera, mà càng về sau càng mạnh mẽ với những tính năng đặc biệt. Đó là Auger với tính năng chính bắn xuyên vật cản và tính năng phụ tạo ra lớp màn bảo vệ, XR-005 Hailstorm bắn đạn đinh dội tường để đối phó đám đông trong phòng hẹp hay phóng lựu L209 LAARK có thể điều khiển đạn đạo để hạ mục tiêu chính xác hơn… Độ giật của các loại súng cũng được thiết kế khá tốt, tạo nên cảm giác thật hơn khi sử dụng. Các vũ khí có thể nhặt được từ đối phương và nhanh chóng thay đổi qua lại bằng nút R2 hoặc kết hợp với núm analog trái giúp người chơi thuận tiện tác chiến. Một chi tiết hợp lý và khá hay là mức độ linh hoạt của nhân vật sẽ thay đổi thấy rõ tùy thuộc vào trọng lượng của vũ khí đang sử dụng. Người chơi còn có cơ hội điều khiển các phương tiện cơ giới như xe jeep, tăng M2 Sabertooth và cả cỗ máy Stalker ở một số màn chơi; tuy nhiên chúng lại quá mạnh và dễ điều khiển đến mức bất hợp lý nên phần nào mất đi tính thử thách.

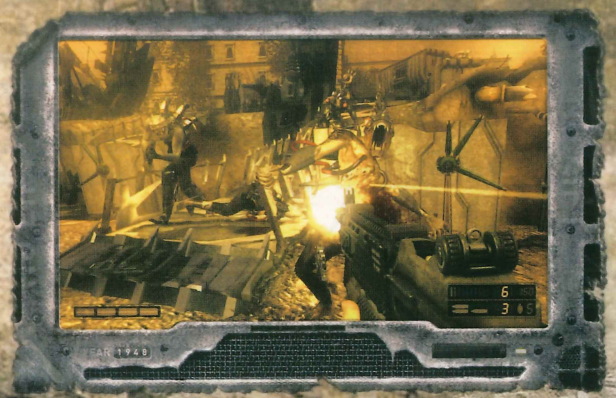
Xuyên suốt game bạn sẽ đụng đầu với nhiều chủng loại quân Chimera khác nhau, từ những con quái vật Crawler nhanh nhẹn có móng vuốt sắc lẻm, những tên lính Hybrid hung tợn cho đến những cỗ máy khổng lồ Stalker trang bị vũ khí hủy diệt. Tất cả bọn chúng đều rất dai máu và có khả năng bắn súng cực kỳ chính xác. AI của máy khá tốt với những tên lính khôn ngoan. Ngược lại, đồng đội của bạn có AI khá tệ nên hầu như không làm nên trò trống gì, thậm chí gây nguy hiểm cho bạn. Dẫu sao, tự bạn có thể giải quyết mọi trở ngại trong game mà không lệ thuộc vào đồng đội lắm.

Với phần chơi đơn kéo dài 30 chapter (3 ngày trong game) và có thời lượng chơi gần 15 giờ, RFoM đem đến người chơi những giờ phút sống trong các trận chiến thực sự ác liệt. Ngoài ra còn có những skill-point, những danh hiệu mà người chơi có thể đạt được khi thỏa một số điều kiện khi chơi, được dùng để mở khoá một số phần thưởng trong game càng làm tăng thêm giá trị chơi lại của RFoM. Người chơi cũng có thể tham gia vào chế độ chơi co-op khá thú vị nhưng tiếc rằng chỉ dành riêng cho offline mà không hỗ trợ online.

THẾ MẠNH CHƠI MẠNG

Không chỉ có phần chơi đơn hấp dẫn mà RFoM còn là một trong những game hỗ trợ chơi mạng mạnh nhất hiện nay. Mục chơi online hỗ trợ tối đa đến 40 người chơi trên những bản đồ tùy biến khác nhau mà vẫn không hề gặp phải hiện tượng





"lag". Người chơi có thể lựa chọn theo phe loài người lẫn Chimera tham gia vào 6 kiểu chơi khác nhau: Deathmatch và Team Deathmatch (chiến đấu theo cá nhân hoặc theo đội), Conversion (người sống sót cuối cùng), Meltdown (chiếm cứ cao điểm), Breach (tấn công căn cứ) và Capture the Flag (cướp cờ). Game cũng có hệ thống phân hạng với 60 cấp khác nhau và cho phép tạo thành clan tối đa đến 200 người. Phần chơi multiplayer sẽ nối dài thêm những phút giây giải trí thú vị của RFoM.

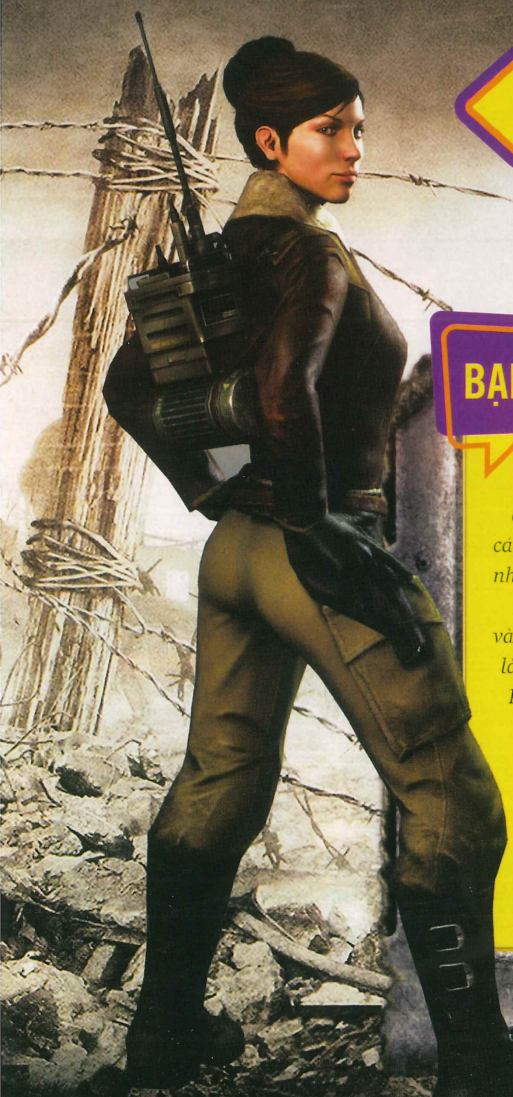
KHÔNG KHÍ ẤN TƯỢNG ĐẶC TRƯNG

Đồ họa và âm thanh trong RFoM tuy không đạt đến mức gây sững sờ như Metal Gear Solid 4, do ra mắt trước cả 2 năm, nhưng cũng rất thành công khi xây dựng một không khí ấn tượng theo phong cách riêng. Chiến trường ngổn ngang, quân lính và các phương tiện khí tài 2 phe chiến đấu ác liệt, các vụ nổ, các tòa nhà bốc cháy và khói bụi mù trời, tất cả diễn ra cùng lúc mà khung hình vẫn ở mức ổn định 30fps. Những hiệu ứng âm thanh như tiếng đạn rít bên tai, các chiến binh gọi nhau lẫn với bọn Chimera gầm gừ, tiếng nổ vang lên khắp nơi càng tạo nên khung cảnh chiến trường như thật. Xen lẫn là các màn chơi mà Nathan đột nhập vào hang ổ của quân địch được thiết kế ánh sáng âm u với những tên lính luôn chực chờ nhảy ra tấn công, cộng thêm những tiếng động bất ngờ làm bạn luôn có cảm giác rờn rợn. Tất cả tạo nên những khoảnh khắc lắng đọng lâu dài trong lòng người chơi.

SỰ KHỞI ĐẦU MẠNH MẼ

Không làm Sony thất vọng, RFoM đã trở thành tựa game launch title độc quyền thành công nhất của hệ máy PS3. Xét riêng về thể loại FPS trên PS3 trong 2 năm qua cũng chưa có game độc quyền nào vượt qua được RFoM, đại diện xứng tầm với Halo 3 trên X360. Trong lúc những tựa game được mong chờ như Resistance 2 và Killzone 2 chưa ra mắt thì RFoM hoàn toàn có thể đem đến những pha đọ súng gay cấn đúng chất FPS nhất cho những fan sở hữu máy PS3.

NGUYỄN QUÂN



ƯU ĐIỂM

- Nhịp độ nhanh, khó nhưng hấp dẫn.
- Vũ khí phong phú và độc đáo.
- Hỗ trợ chơi mạng mạnh mẽ..

KHUYẾT ĐIỂM

- Các phương tiện cơ giới quá mạnh và hơi bất hợp lý.
- Thiếu chế độ chơi co-op online.

BẠN CÓ BIẾT

- Trong giai đoạn phát triển, game được đánh mã I8 (đây là game thứ 8 Insomniac Games phát triển) trước khi được đổi tên chính thức thành Resistance: Fall of Man. RFoM là tựa game PS3 đầu tiên vượt mốc bán ra 1 triệu bản. Sony cũng tung ra khá nhiều map-pack hỗ trợ các bản đồ mới cho phần chơi mạng để người dùng có thể tải về sau khi đã trả một số tiền nhỏ.

- Thành công của RFoM đã mở đường cho 2 phiên bản sắp ra mắt Resistance 2 (PS3) và Resistance: Retribution (PSP). Phiên bản Resistance 2 đã được ấn định ngày ra mắt là 11/2008 với các sự kiện diễn ra sau RFoM với nhân vật chính vẫn là Nathan Hale. Phần chơi mạng tiếp tục được xoáy sâu và bản demo chơi mạng của Resistance 2 xuất hiện trong tháng 06/2008 đã tạo được ấn tượng mạnh mẽ cho mọi người khi hỗ trợ tới 60 người. Còn phiên bản Resistance: Retribution sẽ do Sony Bend phát triển lại thuộc thể loại bắn súng góc nhìn ngôi thứ 3 (TPS) theo phong cách của dòng game nổi tiếng Syphon Filter. Resistance: Retribution đặt bối cảnh giữa các sự kiện của RFoM và R2, giới thiệu nhân vật chính James Grayson và có thể ra mắt vào quý 1 năm 2009.

Thể loại: Giải đố | **Phát triển:** Interactive Media Division | **Phát hành:** Interactive Media Division | **Ngày phát hành:** 4/11/2008 |
ESRB: Everyone | **Cấu hình: CPU:** PIII 1GHz / **RAM:** 512MB / **VGA:** 64MB / **HDD:** 150MB / **OS:** Windows XP / **Dung lượng:** 1CD

Cloud Áng mây

"Thân tặng những ai còn nhớ tới trời xanh và mây trắng..."

Trong cuộc sống hàng ngày, có những vẻ đẹp của thiên nhiên rất đỗi thân thuộc với chúng ta, nhưng chỉ khi để ý tới ta mới phải ngạc nhiên trước vẻ đẹp gần gũi ấy. Cloud - một game nhỏ do nhóm sinh viên trường đại học Nam California (USC, Mỹ) phát triển, là một lời nhắc nhở nhẹ nhàng đối với mỗi người về tình yêu thiên nhiên.

Cloud gói gọn trong 4 màn chơi hết sức đơn giản – hay đúng hơn là 4 giấc mơ. Câu truyện của Cloud kể về chú bé Jun 7 tuổi, vì mắc bệnh hen suyễn mà cậu phải ở suốt trong phòng bệnh. Khác với những cậu bé có thể tiêu phí thời gian bằng TV, bằng các trò chơi hấp dẫn, Jun tạo cho mình một niềm vui là ngước nhìn bầu trời và mây trắng. Cùng với cô bé Fei, Jun tưởng tượng mình bay khỏi bệnh viện và hòa mình vào những áng mây...

Trong game, người chơi sử dụng chuột để điều khiển cậu bé Jun hút đám mây về mình. Có 3 loại mây: mây trắng - loại mây có thể đi theo Jun; mây thông thường - loại mây gặp mây trắng sẽ kết hợp nhau; và mây đen - đối thủ của mây trắng, khi gặp mây trắng, cả hai sẽ biến mất và thành mưa. Trải qua bốn giấc mơ, người chơi sẽ được tập làm quen với gameplay từ mức tập làm quen cách điều khiển Jun bằng chuột, hay dùng mây để tạo thành hình thanh kẹo mút, cho tới việc loại bỏ mây đen để tạo mưa. Ngoài ra, Cloud cho phép người chơi tạo màn chơi của mình và sử dụng một số màn chơi khác bên cạnh 4 giấc mơ, bằng cách nhấn phím "Backspace". Tuy nhiên, có lẽ một phần do màn chơi (bầu trời) quá rộng, trong khi người chơi cần kéo đám mây ở tốc độ chậm, khiến diễn tiến của game diễn ra khá chậm.

Không chỉ gây ấn tượng bởi ý tưởng, Cloud chiếm thiện cảm của người chơi bằng đồ hoạ đẹp mắt và nhạc nền nhẹ nhàng. Các cảnh cutscene của game tuy chỉ là những tranh tĩnh cùng những lời thoại ngắn, nhưng tất cả những bức tranh ấy đều được vẽ rất đẹp và có hồn; hơn nữa, nhạc nền của game cũng đã góp phần không nhỏ cho việc thổi thêm sức hấp dẫn của Cloud. Có thể nói, cả hai yếu tố hình – âm đều đã đạt tới mức gần như hoàn hảo với những cảnh 3D đơn giản nhưng cũng đòi hỏi cấu hình phần cứng kha khá nếu muốn giữ tốc độ khung hình mượt mà.

Thật sự Cloud là một game rất có ý nghĩa đối với những ai từng chơi qua nó. Game mang một dáng vẻ rất đặc biệt trong việc kết hợp giữa ý tưởng, đồ hoạ và âm thanh, khiến game càng giống như một loại hình nghệ thuật hơn là một thứ để giải trí thông thường. Cloud thành công trong việc truyền tải thông điệp về tình yêu thiên nhiên với người chơi, và cá nhân người viết, sau khi bị ấn tượng với Cloud, đã có những suy nghĩ khác tích cực hơn về cuộc sống, về bầu trời.

Có thể ví von Cloud như một "viên ngọc quý" ẩn mình trên Internet mà rất có thể bạn chưa từng nghe tới. Hãy thử trải nghiệm và cùng yêu bầu trời xanh như cậu bé Jun luôn yêu chúng. Bạn có thể tải miễn phí trò chơi này tại *http://intihuatani.usc.edu/cloud/downloadcloud.htm.*

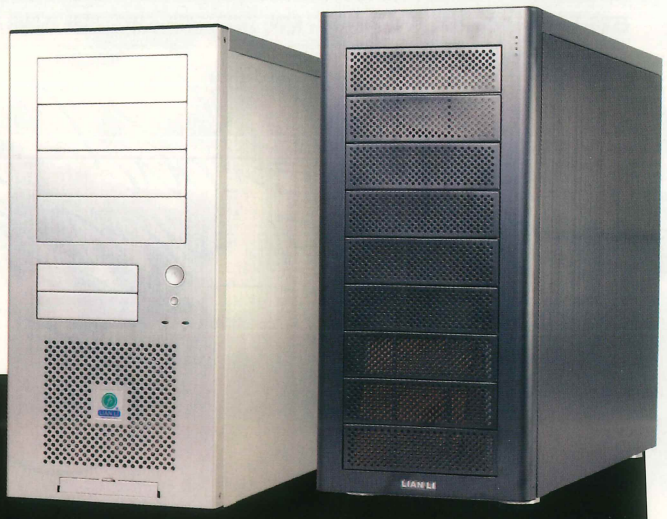
ĐỖ SƠN

Ưu:
- Ý nghĩa nội dung sâu sắc
- Gameplay đơn giản nhưng mới lạ

Khuyết:
- Nhịp độ game chậm

Thùng máy

LỰA CHỌN ĐÁNG GIÁ



Lian Li PC-7YFC Lian Li PC-A17

Thị trường phụ kiện máy tính ngày càng phong phú về chất lượng, kiểu dáng với sự xuất hiện của những thương hiệu nổi tiếng. Người dùng và giới game thủ nói riêng sẽ có cơ hội sở hữu những sản phẩm cao cấp vốn chỉ xuất hiện dưới dạng hàng "xách tay" ít ỏi trước đây.

Lian Li PC-A17

Thùng máy này thuộc dòng mid-tower, tương thích với bo mạch chủ chuẩn ATX lẫn micro ATX. PC-A17 sử dụng vật liệu chính là hợp kim nhôm nhằm tăng độ bền, giảm trọng lượng thùng máy. Dù "to xác" nhưng A17 vẫn khá nhẹ (khoảng 5,5kg kể cả quạt tản nhiệt đi kèm). Thùng máy thiết kế tinh xảo, kiểu dáng đơn giản, thanh mảnh nhưng chắc chắn, khả năng chịu lực tốt. Các góc cạnh ở mặt trước được bo tròn, tăng tính thẩm mỹ và an toàn cho người dùng. Khoang gắn ổ đĩa ở mặt trước có thiết kế dạng lưới, miếng chắn vị trí gắn ổ đĩa có thêm lớp lưới lọc bụi để các linh kiện phần cứng bên trong luôn "sạch sẽ". Hai nút power, reset và các ngõ giao tiếp như USB, ngõ cắm headphone, micro, FireWire (IEEE1394) và cả eSATA được đẩy lên nóc thùng máy, bạn không phải "loay hoay" khi kết nối. Điểm đặc biệt trong thiết kế của A17 là khả năng chống rung, hấp thu tiếng ồn khi hệ thống hoạt động. Chân đế thùng máy có thêm lớp đệm cao su nhằm hấp thụ chấn động và chống trượt. Khoang gắn ổ cứng được thiết kế dạng trượt với các đệm cao su chống rung khá độc đáo.

Hệ thống tản nhiệt của A17 có 3 quạt gồm 2 quạt 120mm ở mặt trước, mặt sau và 1 quạt hút 140mm trên nóc thùng. Mặt sau có ngõ dành riêng cho tản nhiệt nước. Mặt trước có thể gắn thêm 2 quạt 120mm nếu muốn tăng cường khả năng làm mát.

Lian Li PC-7YFC

Lian Li PC-7YFC thuộc dòng mid-tower, hỗ trợ BMC chuẩn ATX lẫn micro ATX. Kích thước thùng máy tương đương PC-A17 nhưng hơi nhẹ hơn (khoảng 5,0kg). Thiết kế đơn giản, thanh mảnh, mang phong cách "cổ điển" hướng đến người dùng phổ thông. PC-7YFC sử dụng vật liệu chính là hợp kim nhôm màu bạc "pha" chút lạnh lùng. Mặt trước có 4 khoang gắn ổ đĩa 5¼", 2 khoang 3½" ở phần trên, bên dưới là vị trí gắn quạt tản nhiệt 120mm đảm nhận việc làm mát các ổ đĩa cứng bên trong và các ngõ giao tiếp USB, headphone, micro, FireWire. Mặt sau không có ngõ riêng cho tản nhiệt nước. Thiết kế không tinh xảo như PC-A17 nhưng PC-7YFC vẫn được chăm chút trong từng chi tiết. Bên trong thùng máy khá rộng rãi, chia thành từng khu vực rõ ràng. Các góc cạnh được bao bọc cẩn thận để bảo vệ người dùng khi thao tác lắp ráp.

Điểm nổi bật của 7YFC là hệ thống tản nhiệt với quạt làm mát 25mm ở nắp trái thùng máy. Đây cũng là sản phẩm sử dụng quạt tản nhiệt loại lớn nhất chúng tôi từng thử nghiệm. Ngoài ra, thùng máy cũng gắn sẵn 2 quạt làm mát 120mm ở mặt trước và sau.

Trong phần đánh giá khả năng tản nhiệt của 2 thùng máy, chúng tôi không sử dụng cấu hình thử nghiệm quen thuộc mà "mượn tạm" cặp card đồ họa ATI Radeon HD 4870X2 nhằm tăng tải hệ thống (tham khảo cấu hình chi tiết cuối bài viết). Thử nghiệm tiến hành liên tục 4 giờ trong môi trường 27°C, kết quả được ghi nhận bằng tiện ích HWMonitor. Chế độ thử nghiệm gồm: chạy không tải sau khởi động Windows, sử dụng phép thử đồ họa 3DMark 06 với mức thiết lập cao nhất 8xAA, 16xAF và "vắt kiệt sức" BXL bằng phần mềm Primer95.

Kết quả thử nghiệm cho thấy cả 2 thùng máy thực hiện tốt chức năng của mình (xem biểu đồ). Tuy cùng sử dụng quạt loại 120mm làm mát trực tiếp ổ cứng nhưng nhiệt độ ổ cứng trong thùng máy PC-A17 thấp hơn 2-3°C do cách thiết kế thùng máy và quạt hoạt động hiệu quả hơn. 7YFC có ưu thế khi sử dụng quạt làm mát hàng "khủng", giúp các linh kiện phần cứng bên trong luôn "mát mẻ"; cụ thể ở chế độ không tải, nhiệt độ bên trong thùng máy ở mức 30°C, BXL 44°C, card đồ họa 67°C và ổ cứng là 30°C. Nhiệt độ trong thùng máy cao nhất dao động khoảng 51°C, BXL 66°C (trong Prime95). Gánh nặng về đồ họa trong phép thử 3DMark 06 khiến card đồ họa và ổ cứng có dịp "phát huy".

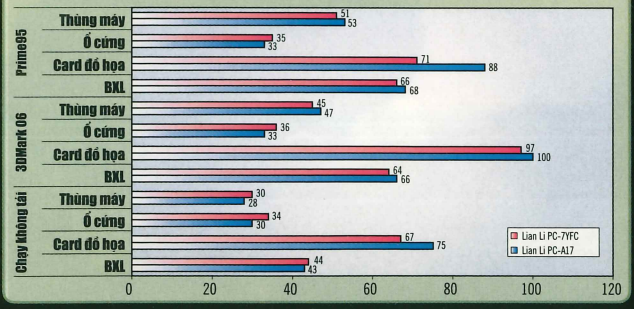
Thiết kế bên trong của 2 thùng máy chưa thực sự tối ưu; chẳng hạn vị trí gắn ổ cứng cùng chiều với card đồ họa nên khá vướng víu khi lắp ráp, thậm chí phải gỡ card đồ họa trước khi muốn tháo ổ cứng. Bộ nguồn nên dời xuống đáy thùng để tận dụng quạt hút đưa khí nóng của GPU ra ngoài. Nhiệt độ thùng máy sẽ mát hơn.

Giá: PC-A17: 175 USD. PC-7YFC: 115 USD. Bảo hành 1 năm.

ĐÔNG QUÂN

Cấu hình thử nghiệm: BMC Gigabyte GA-EP45-DQ6. BXL Intel Q6600 (2,4Ghz). RAM Kingston 2x1024MB, bus 1066MHz. 2 card đồ họa ATI Radeon HD 4870X2. Ổ cứng Segate 160GB. DVD-ROM Asus 16X. Nguồn CoolerMaster 1250W.

Kết quả tản nhiệt của thùng máy



Liên hệ:
K.A.S - 121/18 Lê Thị Riêng, P. Bến Thành, Q.1, TP.HCM; ĐT: (8) 925 6779

Card đồ họa

NGOAN CƯỜNG TRONG TỪNG GAME

Xuất hiện ngày càng nhiều dòng card đồ họa cao cấp, song các nhà sản xuất vẫn không quên chăm chút cho game thủ phổ thông những "bạn chơi" đáng giá. Với nhu cầu chơi game đơn giản, bạn có thể tiết kiệm một số tiền không nhỏ với các card đồ họa phổ thông có sức mạnh ngoan cường: Gigabyte GV-N95TD3-512H, Gigabyte GV-N95TOC-512H, Palit GF 9500GT 256MB và XFX GeForce 9500GT/256MB.

Cả 4 card đều được trang bị GPU NVIDIA GeForce 9500GT. Hai card của Gigabyte đều được triển khai trên bộ nhớ 512MB (khác là GV-N95TD3-512H hỗ trợ bộ nhớ loại GDDR3, còn GV-N95YOC-512H lại hỗ trợ GDDR2). Hai card còn lại của Palit và XFX khiêm tốn hơn với dung lượng bộ nhớ 256MB, tất cả đều có giao tiếp bộ nhớ 128 bit. Đặc biệt, Gigabyte còn trang bị cho GV-N95TOC tính năng ép xung (overclock) hấp dẫn với game thủ để nâng cao tốc độ xử lý.

Bước vào thế giới game đầy màu sắc, nhìn chung, với dung lượng bộ nhớ lớn, GV-N95TD3-512H vượt lên dẫn đầu ở hầu hết các game. Vì sức mạnh có hạn, 4 card đồ họa chỉ có thể thong thả được ở độ phân giải 1024x768. Trong những pha đọ súng quyết liệt của Halo, Half Life, Unreal Tournament 3, cả 4 card đều "nhập vai" nhẹ nhàng với tốc độ thấp nhất đạt 75fps (trong Halo) và cao nhất đến 146fps (Unreal Tournament). Các card như bám đuôi nhau trong từng game với khoảng cách lớn nhất chỉ 10fps và nhỏ nhất là 1fps.

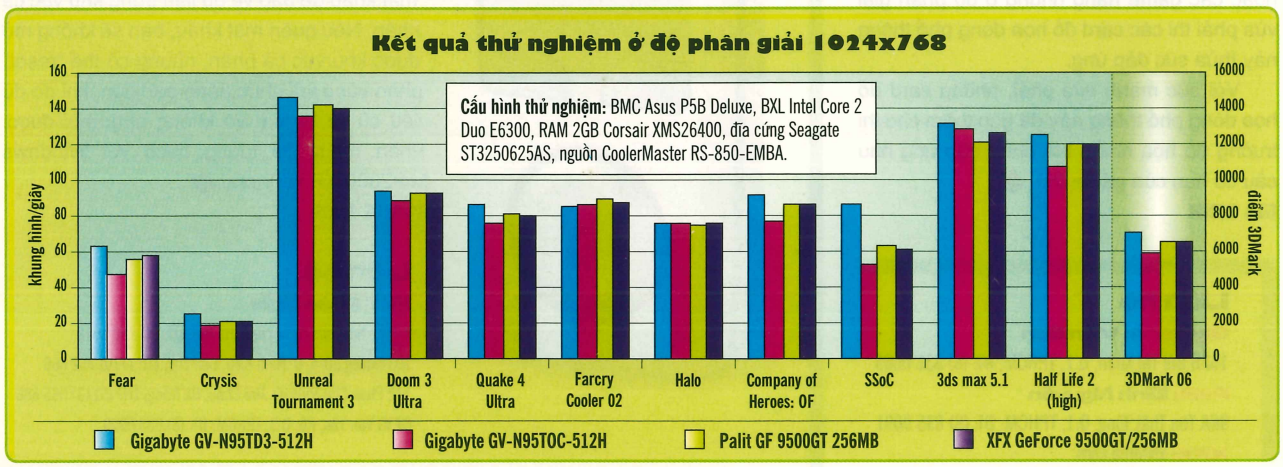
Cùng ở độ phân giải 1024x768, trong các cuộc chiến có phần khốc liệt hơn như Fear, Company of Heroes: Opposing Front (OF), các card đồ họa vẫn vượt qua thong thả trên khung 1024x768. Chỉ khi đến với Crysis, nhóm card này mới thật sự "đuối" khi chưa thể vượt qua mức sàn 30fps. Trong những trận đọ súng có phần kinh dị của Fear, mặc dù vượt qua ngưỡng 30fps, nhưng kết quả của các card không mấy ấn tượng khi tốc độ cao nhất đạt 63fps (GV-N95TD3) và thấp nhất chỉ 47 fps (GV-N95TOC-512H). Trong Company of Heroes, các card đồ họa đạt tốc độ cao nhất là 92fps và thấp nhất là 77fps.

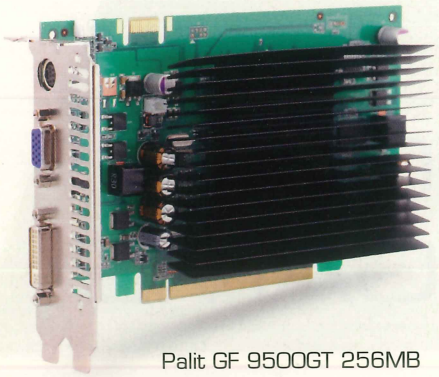
Điểm số 3DMark06 của các card đồ họa là một chứng cứ rõ nét nhất cho khả năng xử lý đồ họa của hệ thống. Sức mạnh dòng phổ thông của các card rải đều từ 5.947 đến 7.075 điểm. Ngoài ra, sức mạnh xử lý đồ họa còn được thể hiện qua phép xử lý dựng hình 3D với phần mềm 3dsmax 5.1: tất cả đều nhẹ nhàng vượt qua với điểm số từ 121 đến 136fps.

Gigabyte V-N95TD3-512H

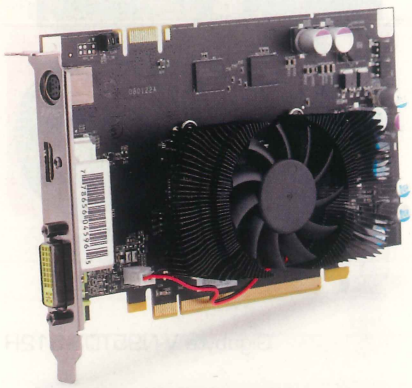
Gigabyte GV-N95TOC-512H

Test Lab tiến hành bật tất cả các hiệu ứng ở độ phân giải 1024x768 4xAA 8xAF để có chất lượng hình ảnh đẹp hơn, kết quả vượt xa mức sàn 30fps để đạt cao nhất là 84 fps (Gigabyte V-N95TD3-512H, Palit GF 9500GT 256MB





Palit GF 9500GT 256MB



XFX GeForce 9500GT/256MB

và XFX GeForce 9500GT/256MB trong FarCry) và thấp nhất đạt 51fp (Gigabyte GV-N95TOC-512H ở Quake 4) trong các game như Doom 3, FarCry, Quake 4. Với FarCry, chỉ có GV-N95TOC-512H dừng lại ở 72fps, các đối thủ còn lại đều ngang tài ngang sức với 84fps. Trong Doom 3, sức mạnh cao nhất đạt 68fps (GV-N95TD3-512H) và thấp nhất là 52fps (GV-N95TOC-512H). Kết quả thấp nhất khi các card gặp Quake 4: tốc độ xử lý cao nhất đạt 64fps và thấp nhất chỉ 51fps

"Liều mình" thử sức với các game ở độ phân giải 1600x1200 để bạn đọc tham khảo, trong đa số game nặng, các card đều không thể vượt sàn 30fps (Crysis, Fear). Vì vậy, nếu nhu cầu của bạn chỉ là các game hạng nhẹ hoặc các game nặng nhưng ở độ phân giải vừa phải thì các card đồ họa dòng phổ thông này thừa sức đáp ứng.

Với sức mạnh vừa phải, những card đồ họa dòng phổ thông này đã góp thêm cho thị trường đồ họa nhiều lựa chọn đáp ứng nhu cầu có hạn của game thủ.

GIA LINH

Liên hệ

Gigabyte: Viễn Sơn
162B Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM; ĐT: (8) 832 6085
Palit: Đinh Nguyễn
96A Tôn Thất Tùng, Q.1, TP.HCM; ĐT: (8) 835 9091
XFX: xfxforce.com.

LẤY LẠI KHÍ THẾ

Máy nghe nhạc cầm tay

Bạn là người yêu thích những vũ điệu sôi động của audition và hostep, hoặc muốn thư giãn để lấy lại khí thế làm nhiệm vụ tiếp theo sau khi tạm "cởi giáp" từ những chiến trường trực tuyến, hay đơn giản là thích những bộ sưu tập nhạc game... Với Transcend T.sonic 615 bạn có thể lưu và nghe lại những bản nhạc mà mình yêu thích.

T.sonic 615 có thiết kế nhỏ gọn, vỏ phủ màu trắng ngọc trai và có dung lượng 4GB. Mặt trước có màn hình OLED, nút play/stop, menu, +/- volume, previous/rewind và micro. Bên hông có nút hold, rec, reset và lập lại A-B. Các nút có độ nhạy cao tạo cho bạn cảm giác êm ái khi nhấn.

Bạn có thể nghe nhạc chuẩn MP3/ WMA/ WMA-DRM10 tại mục "MP3", riêng những bản nhạc chuẩn WAV nghe tại mục "REC". Máy mang đến chất lượng âm thanh stereo khi nghe bằng headphone. Trong khi nghe nhạc bạn có thể chỉnh 7 chế độ EQ trong mục "setting"; với chức năng User EQ bạn có thể làm DJ cho bản nhạc mà mình yêu thích. Máy có chức năng tự động dò đài FM và nhớ được 20 đài. Để thu âm lại chương trình FM, nhấn giữ nút "Rec" 2 giây và bản thu âm đó sẽ được lưu vào mục "Rec" với chuẩn WAV. Bạn có thể điều chỉnh các chức năng trong mục "setting" như: đồng hồ, nghe nhanh/chậm trong việc học ngoại ngữ, chỉnh độ sáng của màn hình, thời gian kích hoạt màn hình chờ, hiển thị lời bài hát, chế độ tự động tắt máy và ngôn ngữ.

Với pin sạc Li-ion bạn có thể nghe nhạc liên tục trong 15 giờ khi pin đầy. Từ cổng mini USB 2.0 giao tiếp với máy tính, bạn có thể dùng để sạc pin, lưu dữ liệu và chép các bài hát yêu thích. T.sonic 615 tương thích với hệ điều hành Windows Me/2000/XP/Vista, MAC và Linux. Đi kèm theo có hộp nhựa bảo vệ, dây đeo thời trang và phần mềm "T.sonic Utility" có thiết kế đơn giản, dễ sử dụng. Với chức năng "PC-Lock" bạn có thể thiết lập T.sonic 615 để khóa và mở màn hình chờ. Sử dụng chức năng "Partition" để phân vùng: khu vực dùng chung và cá nhân, sau đó bạn thiết lập mật khẩu để bảo vệ dữ liệu trong khu vực cá nhân. Nếu quên mật khẩu, bạn sẽ không mở được khu vực cá nhân, nhưng có thể "reset" phân vùng với chức năng partition, khi đó dữ liệu cũ sẽ bị mất và không phục hồi được. Phần mềm chỉ tương thích với Windows Me/2000/XP và Vista.

HOÀNG HẢN

Liên hệ

FPT Phân Phối
1 Láng Hòa Lạc, Q. Từ Liêm, Hà Nội; ĐT: (4) 730 1518
103 Đường 30-4, Q. Ninh Kiều, Cần Thơ; ĐT: (710) 752 666
112 Phan Chu Trinh, Q. Hải Châu, Đà Nẵng; ĐT: (5113) 565 686
63 Võ Văn Tần, P.6, Q.3, TP.HCM; ĐT: (8) 933 0999

Máy tính xách tay

KHÔNG "NGÁN" GAME NẶNG

Khả năng chơi game của máy tính xách tay (MTXT) không được game thủ đánh giá cao. Những game PC "sát" phần cứng cũng sẽ "sát" cả những MTXT tầm trung, thậm chí cao cấp. Intel vừa đưa ra nền tảng Centrino 2, MSI nhanh chóng nâng cấp dòng MTXT chơi game với model GX620X 029VN. Ta sẽ cùng xem cỗ máy này có "sợ" những game 3D đời mới hay không?

Máy có thiết kế đơn giản, vỏ màu đen tuyền kết hợp đường viền đỏ tươi nổi bật. Đáng chú ý là bàn phím của máy có cụm phím số, rất tiện cho game thủ hay dùng phím tắt. Các phím bấm lớn, êm, dễ dùng nhưng cụm phím mũi tên 4 chiều lại khá nhỏ nên hơi bất tiện khi chơi các game đua xe, đá banh... Phía trên bàn phím là dãy nút tắt cảm ứng, mà đáng chú ý là 2 nút Eco và Turbo, cho phép bạn chuyển giữa 2 chế độ tiết kiệm năng lượng và ép xung tự động. Vùng kê tay được phủ lớp nhôm trông khá cứng cáp, chắc chắn. Về ngõ giao tiếp, đáng chú ý là 2 ngõ: eSATA và HDMI. Tuy vậy, máy chỉ có 2 ngõ USB. Âm lượng loa của máy khá lớn, rõ. Màn hình widescreen 15,4'' 1280x800 khá trong, có tỉ lệ đáp ứng màn hình tốt nên trong các game hành động, hình ảnh trông rất trơn mượt.

Một "món quà" đi kèm của MSI GX620X là chuột quang StarMouse GS-520, cũng của MSI. Chuột này cũng được MSI thiết kế chuyên cho game, với các viên bi nâng/giảm trọng lượng, nút điều chỉnh độ dpi (4 nấc) và 3 nút tắt khác. Chuột khá ôm tay và nhạy.

Hệ thống chạy nền Centrino 2, sử dụng BXL Core 2 Duo P8600 2,4GHz, DDR2 2GB kênh đơn, chip đồ họa GeForce 9600M GT, ổ cứng 320GB. Đáng chú ý là hệ thống có đến 4 khe cắm DIMM, khá thoải mái cho bạn nâng cấp RAM về sau.

Khi tiến hành cài đặt và đo tỉ lệ khung hình/giây (fps) của một số game trên nền Windows Vista Ultimate, hệ thống chạy game rất tốt, nhìn chung đều chơi được mọi game ở độ phân giải thực 1280x800 và chất lượng hình ảnh của game được thiết lập ở mức cao. Ấn tượng nhất là game đua xe GRID của Codemaster được chuyển từ Xbox 360 sang PC và được xem là game rất "nặng" nhưng hệ thống vẫn tải rất tốt. Tuy chưa thật sự mượt mà nhưng khung hình trung bình của hệ thống đạt 23fps. Các game khác máy cũng chạy rất tốt. Đáng chú ý là game dàn trận Empire Earth III hệ thống đạt 30fps và bắn súng Unreal Tournament III 43fps.

Về thời gian dùng pin, MSI GX620X chơi game liên tục khoảng được 2 giờ. Với những game "nhẹ", hệ thống có thể chuyển sang chế độ tiết kiệm điện năng nên cho thời gian chơi lâu hơn. Nhưng với các game tải nặng, bạn phải tự tay chuyển sang chế độ Turbo thì hệ thống mới chơi game tốt được, lúc này thời gian dùng pin cũng sẽ giảm theo.

Bạn đang tìm một chiếc MTXT chuyên game thì MSI GX620X rất đáng được để mắt đến với khả năng chơi được hầu hết các game 3D hiện nay, kể cả game nặng. Cụm phím số, chuột quang dành cho game kèm theo cũng là 2 "món" đáng giá.

LÊ DUY

Kết quả thử nghiệm (* Đo ở 1024x768)

3DMark06 1.1.0				Game (khung hình/giây, đo ở 1200x800)					
Điểm 3DMark06	Điểm Shader Model 2.0	Điểm ánh sáng động/ Shader Model 3.0	Điểm CPU	Quake 4*	UEFA Euro 2008*	GRID	Empire Earth III	WarCraft: Frozen Throne	Unreal Tournament III
Chạy thử nghiệm ở độ phân giải 1024x768				42	45	23	30	60	43
6395	2671	2605	2181	Cấu hình					
Chạy thử nghiệm ở độ phân giải thực 1280x800				Intel Core 2 Duo P8600 2,4GHz, cache L2 3MB, chipset PM45, DDR2 2GB, card đồ họa NVIDIA GeForce 9600M GT, ổ cứng 320GB, màn hình gương widescreen 15,4'', ổ ghi DVD, khe cắm thẻ nhớ. **Giao tiếp:** VGA, HDMI, modem, ethernet, 2 USB, eSATA, IEEE 1394, 4 audio, Express Card, Bluetooth, Wi-Fi 802.11a/b/g/draft N, webcam. **Trọng lượng máy/ adapter (kg):** 2,756 / 0,538. **Giá:** 1450 USD, bảo hành 12 tháng.					
5747	2400	2246	2169						

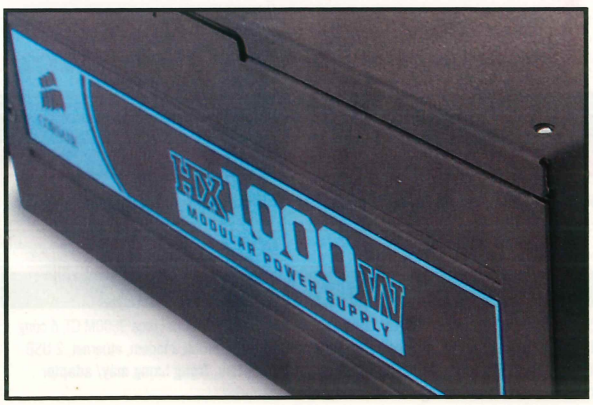
Liên hệ

Mai Khanh - 14, Huỳnh Khương Ninh, Q1. TPHCM. ĐT: (8) 820 6072.

Bộ nguồn CÔNG SUẤT "KHỦNG" CHO GAME

Sở hữu một cỗ máy mạnh mẽ, ổn định và bền bỉ ngay cả khi phải chạy liên tục 24/24 là điều mà các game thủ đều "khao khát" và bộ nguồn là một bộ phận góp phần không nhỏ; Test Lab giới thiệu đến game thủ nguồn Corsair HX1000W có thể đáp ứng tốt các yêu cầu trên.

Corsair HX1000W được thiết kế vỏ ngoài bằng kim loại màu đen, hơi nhám kết hợp với logo màu xanh dương tạo nên một dáng vẻ chắc chắn, mạnh mẽ nhưng cũng không kém phần duyên dáng. Để cung cấp dòng điện ổn định hơn, Corsair HX1000W đã chia tải dòng năng lượng cung cấp cho CPU và BMC độc lập khỏi những linh kiện khác bằng cách cung cấp đến 2 đường 12V với tổng công suất lên đến 1000W. Đặc biệt các dây cáp của HX1000W được thiết kế rời nên bạn chỉ cần cắm những cáp nào cần sử dụng, giúp bên trong thùng máy được gọn gàng hơn, không còn những cảnh bó dây chằng chịt gây vướng víu khi gắn các thiết bị. Corsair HX1000W đã chuẩn bị sẵn cho bạn đến 10SATA, 6PCI-E, 10ATA, 2FDD nên bạn có thể tha hồ lựa chọn thiết bị gắn vào máy mà không phải lo thiếu đầu cấp nguồn. Đầu nguồn chính và nguồn bo mạch chủ thứ cấp của HX1000W đều có khả năng tương thích tốt với các hệ thống mới lẫn cũ bằng thiết kế 20+4 chân và 4+4 chân. Ngoài ra bộ nguồn còn được trang bị tính năng Active PFC cao cấp sử dụng mạch điện tự động điều chỉnh giúp tăng hiệu suất sử dụng điện, khử nhiễu và căn chỉnh đường điện vào nên có thể hoạt động ổn định với các nguồn điện vào từ 90-264V. Quạt giải nhiệt có đường kính lớn đến 140mm với khả năng tự điều chỉnh tốc độ quạt thông minh theo nhiệt độ, giúp bộ nguồn hoạt động êm ái hơn, đồng thời thiết kế quạt hướng xuống dưới khi gắn vào thùng máy cũng tạo ra luồng gió giúp các thiết bị khác trong thùng máy mát hơn.



Bên cạnh việc đạt chứng nhận 80plus (hiệu năng thật đạt trên 80% *(http://www.80plus.org)*, Corsair HX1000W cũng được NVIDIA chứng nhận SLI ready nên bạn có thể yên tâm trang bị cho mình một bộ máy "khủng" với 3 card đồ họa (3-way-SLI), 2 card 2 nhân (Quad SLI) hay công nghệ đa card đồ họa ATI CrossFireX... và thoải mái gắn thêm các món đồ chơi trang trí.

Test Lab cho chạy thử nghiệm với cấu hình "khá khủng": bo mạch chủ Gigabyte GA-MA790FX-DQ6, bộ xử lý AMD Phenom X4 9950, 2 card đồ họa ATI Radeon HD 4870X2 (mỗi card 2GB), 2 ổ cứng Seagate 160GB thiết lập RAID 0, 2x1GB RAM DDR2 bus 1066, ổ DVD Asus, hệ điều hành Windows Vista Ultimate. Test Lab có thể dễ dàng chinh phục những trận đấu súng khốc liệt trong Doom 3, Crysis, tận hưởng khung cảnh Chiến Tranh Thế Giới 2 hoành tráng trong Company of Heroes, hay cùng lúc chơi 5 tài khoản game trực tuyến Thế Giới Hoàn Mỹ, thỏa sức chinh phục những miền đất mới.

Giá 269 USD, bảo hành 3 năm.

KHẢI HUỲNH

Liên hệ
Khải Thiên
384 Nguyễn Thị Minh Khai, P.5, Q.3, TP.HCM;
ĐT: (8) 8341323

CHƠI GAME KHÔNG QUÊN TRUYỀN HÌNH

Card TV

Hầu như hiện tại ai cũng có máy tính xách tay, nhất là những game thủ online thường xuyên phải nay đây mai đó. Trong những giờ giải lao, game thủ vẫn có thể nắm bắt thêm tin tức thế giới, thư giãn với game show truyền hình... trên MTXT "chinh chiến" nếu trang bị thêm vũ khí là bộ thu TV di động giao tiếp USB như Dazzle* Hybrid Pro Stick (330E).

Bộ thu TV di động này tất nhiên chọn giao tiếp USB 2.0 để kết nối với máy tính và thiết kế nhỏ gọn như một thanh sô cô la. Hãng Dazzle* phủ tông màu đen bóng "sơn mài" cho toàn bộ vỏ của bộ thu, điều khiển từ xa. Dazzle* Hybrid Pro Stick (330E) có ưu điểm là bắt được cả sóng truyền hình analog lẫn digital (DVB-T) và hỗ trợ dịch vụ đài (radio) Internet.

Đầu nối anten lớn như loại thường dùng với TV (nên không cần đầu đổi) và đầu cáp nhận tín hiệu mở rộng (composite, S-video, audio) dẹp như đầu cáp dữ liệu điện thoại nên cắm chắc chắn bên hông. Bộ điều khiển từ xa tiện lợi với đầy đủ chức năng điều khiển được thiết kế nhỏ gọn như thiết bị với nút bấm nổi, có đánh dấu nhận diện nhanh cụm nút âm lượng, kênh, số.

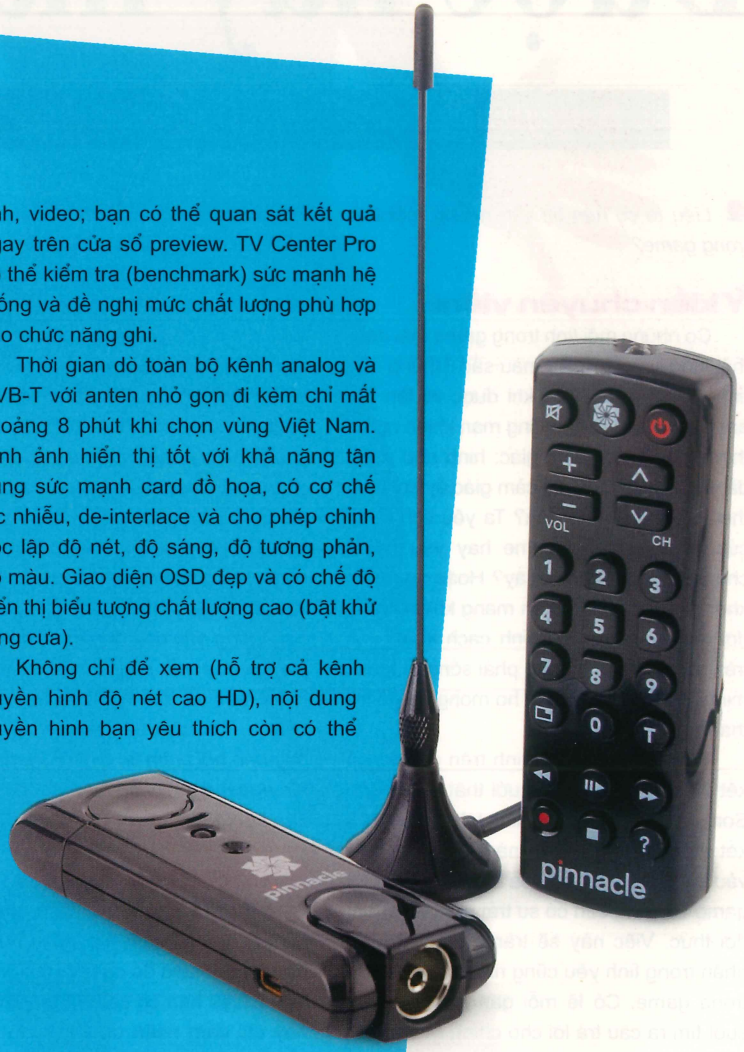
Phần mềm TV Center Pro phiên bản 4.70.1426 đi kèm mang lại cho Dazzle* Hybrid Pro Stick (330E) một số điểm vượt trội: Giao diện thân thiện như Windows Media Center, tách biệt giữa chức năng phát (TV Center) và cấu hình (Settings). Biểu tượng các nút chức năng to, rõ ràng và trực quan. Thông số phân mục hợp lý và cho phép chỉnh chi tiết màu sắc, hình ảnh, video; bạn có thể quan sát kết quả ngay trên cửa sổ preview. TV Center Pro có thể kiểm tra (benchmark) sức mạnh hệ thống và đề nghị mức chất lượng phù hợp cho chức năng ghi.

Thời gian dò toàn bộ kênh analog và DVB-T với anten nhỏ gọn đi kèm chỉ mất khoảng 8 phút khi chọn vùng Việt Nam. Hình ảnh hiển thị tốt với khả năng tận dụng sức mạnh card đồ họa, có cơ chế lọc nhiễu, de-interlace và cho phép chỉnh độc lập độ nét, độ sáng, độ tương phản, độ màu. Giao diện OSD đẹp và có chế độ hiển thị biểu tượng chất lượng cao (bật khử răng cưa).

Không chỉ để xem (hỗ trợ cả kênh truyền hình độ nét cao HD), nội dung truyền hình bạn yêu thích còn có thể được TV Center Pro ghi lại và xuất thẳng ra đĩa DVD/CD hoặc các định dạng ưu thế hiện nay như DivX, Sony PSP, Apple iPod, HD MPEG. Bạn cũng có thể trổ tài biên tập với phần mềm Pinnacle Studio 10 Quickstart đi kèm.

Giá 100 USD, bảo hành 12 tháng.

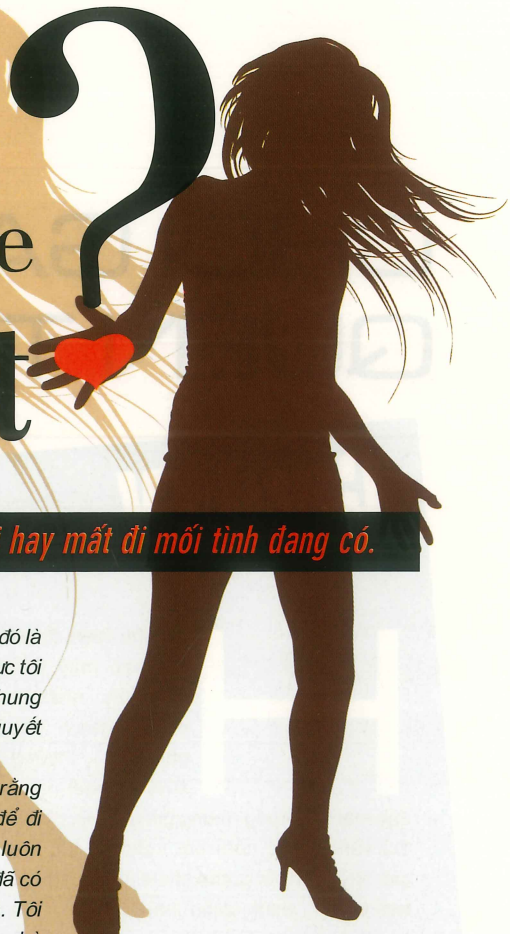
KHÁNH HUNG



Liên hệ
MMC
110 Trần Hưng Đạo, Q.1, TP.HCM;
ĐT: (8) 837 0280.

Gỡ rối tơ game

Tình yêu trong game Được hay mất



Trong game, bạn có thể tìm được những tình yêu mới hay mất đi mối tình đang có.

Liệu ta có nên tin vào những mối tình trong game?

Ý kiến chuyên viên:

Có những mối tình trong game thật đẹp, thật lung linh và nhiều màu sắc. Những mối tình ấy càng đẹp hơn khi được vẽ lên bởi âm thanh và hình ảnh lãng mạn khiến người tham gia vào có cảm giác: hình như mình đã yêu. Nhưng liệu cái cảm giác ấy có là sự thật, có phải là tình yêu? Ta yêu tính cách của nhân vật chơi game hay yêu chính chủ nhân của nhân vật ấy? Hoặc người ấy không như ta tưởng: trên mạng khác, ngoài đời thật lại mang một tính cách khác... Vì trên mạng đâu ai bắt họ phải sống thực với mình, đâu ai có thể cấm họ mong muốn trở thành con người khác.

Vẫn có những mối tình trên game, với kết thúc có hậu - đám cưới thật ngoài đời. Song liệu tất cả các mối tình trên game đều kết thúc có hậu? Điều này lại phụ thuộc vào sự nghiêm túc của cả hai trong thế giới game và cũng cần có sự trải nghiệm ngoài đời thực. Việc này sẽ tránh được sự ngộ nhận trong tình yêu cũng như sự ngộ nhận trong game. Có lẽ mỗi gamer phải sáng suốt tìm ra câu trả lời cho chính mình.

Thật tình cờ khi tâm sự của hai vợ chồng lại đến cùng một thời điểm, mỗi người mang một tâm trạng khác nhau về cuộc hôn nhân vừa rạn nứt.

Người vợ: *Hai vợ chồng tôi kết hôn cũng đã khá lâu và có với nhau một đứa con gái 5 tuổi. Chúng tôi đã từng là cặp đôi hạnh phúc vì ngoài đời sống gia đình hòa hợp cả hai chúng tôi còn có chung nhau sở thích chơi game online. Tôi chưa bao giờ nghĩ rằng có một ngày cuộc hôn nhân của chúng tôi đổ vỡ mà nguyên nhân chính là do tôi. Hình như có một chút "duyên kỳ ngộ", bộ ba chúng tôi cứ gặp gỡ nhau suốt trong 3 trò game liên tiếp. Ban đầu tôi chỉ nghĩ đó là cảm giác trong game thôi, nhưng kỳ thực tôi và anh ấy đã có những cảm xúc nhớ nhung rất thực ngoài đời. Không biết rằng quyết định của tôi có gì sai lầm hay không?*

Người chồng: *Tôi chưa bao giờ nghĩ rằng sẽ có một ngày vợ tôi phản bội tôi để đi theo người đàn ông khác bởi chúng tôi luôn hòa hợp với nhau. Hơn nữa chúng tôi đã có chung với nhau một bé gái kháu khỉnh. Tôi đã bàng hoàng khi biết vợ mình đã hẹn hò ngoài đời thực với người kia. Em vượt hàng ngàn cây số để cùng người yêu trên game xây đắp hạnh phúc mới. Tôi đã cố quên em nhưng đâu đó trong trái tim tôi vẫn nhói lên nỗi đau mất em, nhói lên niềm ân hận vì lỗi lầm đã đưa em vào thế giới Game Online. Tôi căm hận em và người kia, họ đã phản bội niềm tin của tôi cả trong game lẫn ngoài đời. Tôi có nên tha thứ cho tội lỗi của họ không?*

Ý kiến chuyên viên

Về phía người vợ: Cần phải suy xét kỹ hơn về mối quan hệ với người đàn ông trên game. Liệu đó có phải là tình yêu đích thực? Liệu bạn có cảm nhận bằng trái tim hay chỉ cảm nhận dưới góc độ của nhân vật trong game? Bạn cần nghĩ đến đứa con thơ bé bỏng? Bé hiện rất cần mẹ. Nếu tình yêu ấy là chân chính và không ngộ nhận thì bạn hãy chứng minh nó bằng một hành động thật sự dũng cảm: thừa nhận với chồng và chúng ta có thể giải quyết mọi chuyện theo đúng trình tự và thủ tục cần thiết. Sự băn khoăn chỉ khiến cho bạn khó xử hơn và hậu quả là để lại những tổn thương lớn cho những người trong cuộc. Nếu bạn thật sự vui vẻ, không có những dằn vặt khó xử thì có lẽ bạn đã không viết lên những dòng tâm sự này?

Về phía người chồng: Có lẽ do chủ quan và một phút thiếu quan tâm, bạn đã không nắm rõ được tâm trạng của vợ nên dù biết người kia có tình ý với vợ mình, bạn vẫn rất "vô tư" bỏ qua. Phải chăng bạn quên mất rằng cảm giác trong game đôi khi rất thực. Đó là lý do mà có rất nhiều người phụ nữ bị mê hoặc bởi những lời có cánh trong thế giới khiến họ tin vào một đời sống thực luôn ngập tràn tình yêu và không có sự lo toan…? Bằng sự chân thành và lòng vị tha bạn hãy cố gắng thuyết phục cô ấy suy xét lại quyết định của mình. Hãy cho cô ấy biết gia đình đang rất cần bàn tay chăm sóc của người vợ, người mẹ. Biết đâu sự thiêng liêng của tình mẫu tử sẽ khiến cô ấy suy nghĩ cẩn trọng hơn. Hy vọng đó chỉ là tình cảm nhất thời và đơn thuần là sự ngộ nhận... Còn nếu sự thuyết phục của bạn thất bại thì đừng quên rằng tất cả niềm căm hận của bạn cũng không thể xóa bỏ sự thật là: tình cảm cô ấy đã hướng về người khác. Thế nên mong rằng bạn sẽ không bao giờ nuôi dưỡng lòng căm hận!

Để được tư vấn trực tiếp, quí bạn đọc vui lòng liên hệ trung tâm Thông Tin và Tư Vấn Trực Tuyến OIC: 459B Nguyễn Đình Chiểu, P.3, Quận 10. TP. HCM. ĐT: 08-8680456 - Email: tuvanoic@zing.vn.

Chuyên mục "Gỡ rối tơ game" là một hoạt động xã hội do các thành viên của câu lạc bộ Doanh Nghiệp Game và Nội Dung Số Việt Nam (VGB) thực hiện nhằm giải tỏa tâm lý về các game trực tuyến đang được phát hành tại Việt Nam.

Máy tính của em có cấu hình P4 2,4GHz, RAM 768MB VGA Geforce FX5200 có chơi được Call of Duty 4: Modern Warfare không? *(nhokgamer_pro@yahoo.com.vn)*. Em tải bản Call of Duty 4 Demo trên trang web *www.callofduty4.com*, cài chơi thử thì máy báo: "Pixel shader version is 2.0. Vertex shader version is 0.0. Video card or driver doesnt support alpha blending. Error during initialization: Video card or driver doesnt support alpha blending.". VGA máy em là Intel 82915G Express Chipset liệu có chơi được không? *(htchaukienhung@yahoo.com.vn)*

Cấu hình tối thiểu của Call of Duty 4: Modern Warfare là CPU P4 2,4GHz, RAM 512MB (768MB nếu dùng Windows Vista), VGA NVIDIA Geforce 6600/ATI Radeon 9800Pro, ổ cứng trống 8GB. Theo đó, nguyên nhân khiến các bạn không chơi game được là do VGA không đáp ứng được yêu cầu của game.

Em chơi Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 đến màn The Price of Peace. Khi đến cảnh máy bay trực thăng của phe mình bị địch bắn rơi thì không thấy viện binh đến, mà quân địch lại xuất hiện quá đông. Xin giúp em vượt qua màn này. *(cao.xuantruong@yahoo.com.vn)*

Để vượt qua màn chơi khó khăn này, trước hết bạn phải tập quan sát địa thế. Nếu đứng gần điểm máy bay rơi, toàn bộ toán quân của bạn sẽ rơi vào hoàn cảnh vô cùng bất lợi, phải hứng chịu toàn bộ hỏa lực của đối phương từ bốn phương tám hướng. Ở khu vực này có một con đường nhưng đầu kia của nó bị game giới hạn, không cho bạn đi quá xa. Sau khi nhận nhiệm vụ, bạn hãy dẫn đồng đội chạy nhanh tới đoạn gần giữa con đường đó, nấp sau các xác xe hơi. Lúc này, bạn chia quân ra làm 2 tốp, mỗi tốp cố thủ một phía (vì lúc này đối phương chỉ có thể xua quân từ hai đầu đường vào). Bản thân bạn cũng cần thể hiện kỹ năng bắn súng tốt hay ném lựu đạn giỏi để hỗ trợ đồng đội cố thủ. Sau vài đợt tấn công, viện binh sẽ xuất hiện và toán quân của bạn được giải cứu.

Em muốn biết bản game demo và bản game freeware khác nhau như thế nào? Và có phải máy tính yếu nhất vẫn có thể chơi được game demo và freeware. *(anfaman03@yahoo.com.vn)*

Game demo là 1 phần của bản game hoàn chỉnh mà nhà phát triển cho người chơi thử qua game nhằm mục đích giới thiệu game, còn freeware thông thường là miễn phí và là một bản game hoàn chỉnh. Dù chơi game demo hay game freeware thì quan trọng là máy tính của bạn vẫn phải đáp ứng được yêu cầu tối thiểu về cấu hình mà nhà phát triển đề ra và thường ghi rõ trong tập tin "readme" kèm theo game.

Xin cho em hỏi cách chụp hình trong game Knights and Merchant Peasant Rebellion. Khi chụp bằng nút Print Screen và dán vào Paint thì hình ảnh mất màu, không nhìn rõ. *(xad_dsad@yahoo.com)*

Bạn có thể tìm và cài đặt một trong các ứng dụng chụp màn hình như Fraps *(www.fraps.com)*. Chạy ứng dụng này trước khi chơi game, bật game lên, muốn chụp hình thì nhấn phím tắt đã thiết lập cho ứng dụng.

Mình đang chơi Medal of Honor: Pacific Assaualt, những màn đầu thì chơi bình thường. Sau trận Pearl Harbor, qua màn tiếp theo thì có lúc chơi mượt, lúc lại giật khung hình, rồi có lúc lại mướt... cứ như vậy hoài. *(yt_riaki@yahoo.com.vn)*. Em có 1 máy P4 2,66GHz, BMC ASUS P5GC-MX (bus 1333), VGA MSI NX8500GT 512MB, 1G Ram. Khi em chơi Game hay xảy ra hiện tượng khung hình khi chơi thường hay trồi sụt thất thường (khoảng 1 hay 2 phút sụt một lần). *(tommiveceti@yahoo.com.vn)*

Hiện tượng mà các bạn gặp phải là do khả năng xử lý các cảnh game của máy tính không ổn định. Ở những cảnh chơi có nhiều vật thể chuyển động hoặc nhiều hiệu ứng phức tạp (cháy nổ, ánh sáng...), có thể khả năng xử lý của máy tính không đáp ứng kịp yêu cầu màn chơi, khiến tốc độ khung hình (frame per second) chậm hẳn lại. Để khắc phục, bạn cần tăng cường sức mạnh của máy tính (nâng cấp phần cứng, thường là card đồ họa) hoặc điều chỉnh mức yêu cầu đồ họa của game (giảm hoặc tắt các tùy chọn trong mục Video hoặc Graphic configuration như độ phân giải, hiệu ứng), hoặc cả hai.

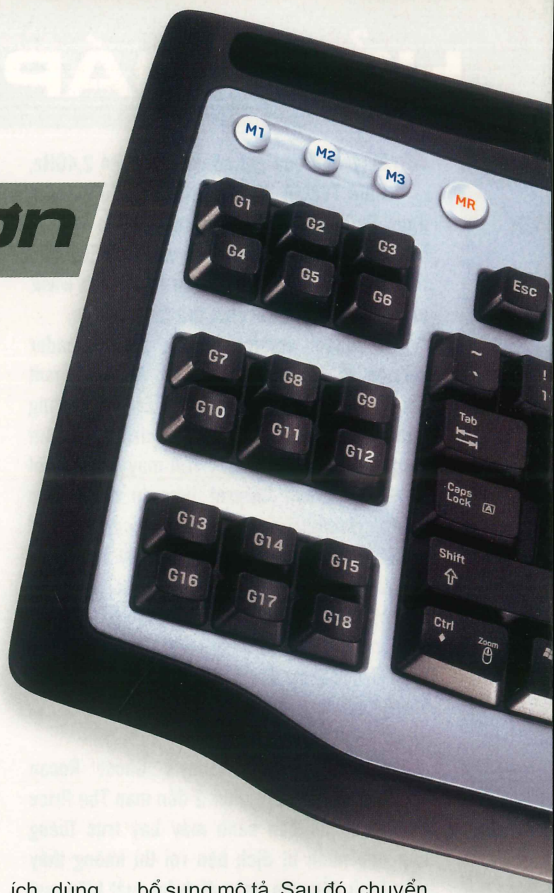
Theo em biết thì game Starcraft 2 sắp phát hành, nhưng theo một số bạn của em biết nó đã được phát hành rồi, nhưng khi đi tìm mua đĩa game thì người bán nói là chưa có. Em muốn biết thật sự game đã phát hành chưa? *(blackarmour_1999@yahoo.com)*. Cho em hỏi game StarCraft II khi nào mới được phát hành? *(master_dragon8613@yahoo.com)*

StarCraft II vẫn chưa được phát hành. Nhà phát triển Blizzard Entertainment cũng chưa công bố chính thức ngày phát hành trò chơi chiến thuật này.

Cho em hỏi có game FPS trên PC nào cho phép người chơi chọn vũ khí trước mỗi màn chơi như Global Operation hay Counter Strike không? *(mapxuiquach@yahoo.com)*

Có lẽ các dòng game bắn súng dạng chiến thuật nhóm (tactical action) phù hợp với yêu cầu của bạn: Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter, Tom Clancy's Rainbow Six...

Làm việc nhanh hơn với bàn phím chơi game



Bạn là game thủ chuyên trị các trò chơi trên hệ PC và hiện sở hữu bộ bàn phím có khả năng lập trình? Nếu vậy, chắc hẳn bạn đã được tận hưởng lợi ích mà khả năng lập trình của chiếc bàn phím này đem lại trong nhiều tựa game, đặc biệt trong thể loại nhập vai, khi giúp bạn giảm thiểu những tác vụ bàn phím cần lặp đi lặp lại trong suốt quá trình chơi. Vậy tại sao không ứng dụng khả năng tuyệt vời này lên các ứng dụng phổ thông khác như duyệt web hoặc ứng dụng văn phòng? Nếu bạn cảm thấy nhàm chán khi phải cắt dán dữ liệu từ nhiều trang Excel để tạo báo cáo bán hàng hay lấy một cụm dữ liệu nào đó trên trang web để định dạng lại thành văn bản và rồi đưa vào tài liệu của mình mỗi buổi sáng, hãy tận dụng khả năng lập trình của những bàn phím chơi game.

Nhiều bàn phím được thiết kế đặc biệt cho game thủ với khả năng lập trình như Logitech G15 *(ID: G0606_51)* hay Razer Pro *(razerpro.com)* tỏ ra rất hữu ích với những công việc khác ngoài chơi game. Sức mạnh của những bàn phím này nằm ở chỗ những phím bấm có khả năng lập trình, cho phép bạn ngay lập tức thực thi nhiều lệnh phức tạp chỉ với một thao tác nhấn phím.

Điều làm cho những bàn phím này tỏ ra vượt trội so với tính năng tạo macro tích hợp trong Word, Excel và những ứng dụng khác là khả năng của macro phần cứng có thể hoạt động cùng lúc trên nhiều ứng dụng, sao chép dữ liệu từ một ứng dụng rồi sau đó dán và định dạng lại dữ liệu đó vào một ứng dụng khác. Bằng cách này, chỉ chưa đầy 1 phút bạn đã có thể vượt qua những công việc nhàm chán và ngốn nhiều thời gian trước đây.

Bàn phím hỗ trợ tạo macro thường đi kèm tiện ích cấu hình phím, giúp người dùng kiểm soát hành vi của các phím có thể lập trình. Tiện ích dùng cho bàn phím Logitech G15 là Logitech G-series Keyboard Profiler. Để bắt đầu lập trình cho các phím, bạn chọn ứng dụng cần sử dụng và xem đây là điểm khởi đầu cho chức năng macro. Trong khuôn khổ bài viết này, chúng tôi lấy ví dụ ứng dụng Microsoft Excel, tuy nhiên các bước thực hiện có thể áp dụng với bất kỳ ứng dụng nào trên máy tính, thậm chí với các chương trình nền web như Google Calendar.

Bàn phím chơi game như Logitech G15 cung cấp các phím có thể lập trình được, qua đó giúp bạn tăng tốc độ làm việc hàng ngày.

Ghi macro

Trong Keyboard Profiler, nhấn vào *Profile* và chọn *New*. Đặt tên cho cấu hình phím và bổ sung mô tả. Sau đó, chuyển sang chương trình mà bạn định sử dụng với macro đó. Lấy ví dụ, bạn cần sao chép dữ liệu giữa các bảng Excel với nhau. Bắt đầu bằng cách chọn dữ liệu mà bạn muốn sao chép.

Tiếp đến, bạn tạo một macro có nhiệm vụ sao chép vùng dữ liệu được lựa chọn trong trang/bảng tính đang mở. Ấn nút *MR* (viết tắt của từ Macro Record) trên bàn phím và tiếp tục sử dụng các lệnh bàn phím như thông thường. Sao chép vùng chọn (ấn tổ hợp phím *<Ctrl> - C*), chuyển sang trang/bảng tính khác *(<Ctrl>-Tab)*, dán dữ liệu *(<Ctrl>-V)* và sau đó chuyển lại trang/bảng tính đầu tiên *(Ctrl+Tab)*. Bạn cũng có thể sử dụng tổ hợp phím *<Alt>-Tab* để chuyển từ cửa sổ trình duyệt sang ứng dụng khác, lấy dữ liệu và nhấn tổ hợp trên một lần nữa để quay trở lại ứng dụng Excel rồi sau đó dán dữ liệu vào.

Khi làm xong, gán cho macro của bạn bất kỳ phím lập trình nào mà bạn thích và nhấn nút MR lần nữa. Từ đây trở đi, bạn sẽ không còn phải lặp đi lặp lại một động tác nữa.

LÊ DUY

PC World Mỹ 10/2008

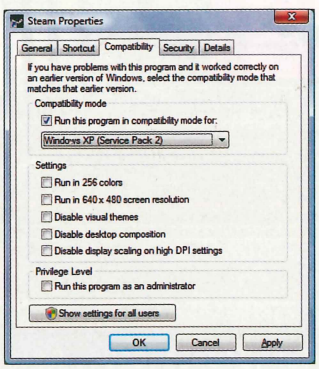
Chạy game cũ trên Vista

Nếu các game cũ nền Windows XP không chạy được trên Vista thì bạn hãy bật chế độ Compatibility Mode. Chế độ này hỗ trợ các tựa game trên nền XP và thậm chí những phiên bản hệ điều hành Windows cổ hơn.

Đầu tiên, bạn xác định biểu tượng của game trên trình đơn Start hay tìm tập tin thực thi của game thông qua tiện ích Windows Explorer. Nhấn phải chuột lên biểu tượng và chọn *Properties*. Chọn thẻ *Compatibility* trong trình đơn Properties.

Ở mục Compatibility Mode, đánh dấu chọn vào hộp kế bên dòng *Run this program in compatibility mode for:*, và sau đó chọn hệ điều hành thích hợp cho game. Trong hầu hết trường hợp, đó là Windows XP SP2.

Nhấn *Apply*, rồi nhấn *OK*. Bây giờ, game của bạn đã có thể "vi vu" trong Vista. Thử nghiệm với trò chơi Black Hawk Down, Warcraft 3... cho thấy tính năng này hoạt động tốt..



Huyền thoại Kỵ Sĩ Rồng

Tuổi thơ mỗi chúng ta dù ít hay nhiều đều từng mơ về các câu chuyện cổ tích, chàng hiệp sĩ trên lưng bạch mã chiến đấu với những con rồng hung bạo để giải thoát công chúa. Hiệp sĩ và rồng tượng trưng cho 2 mặt thiện-ác tưởng chừng không thể dung hòa nhau. Thế nhưng khi kết hợp 2 mặt đối lập này ta lại được một hình tượng hoàn hảo – kỵ sĩ rồng, với vẻ cuồng loạn của rồng hoà lẫn nét hào hoa của kỵ sĩ. Hình tượng này còn phản ánh ước mơ lãng mạn một thời của người xưa: được chắp thêm đôi cánh Icarus để vươn tới bầu trời bao la huyền bí. Cho đến tận ngày nay, kỵ sĩ rồng đã trở thành nguồn cảm hứng cho nhiều tác phẩm văn học cũng như điện ảnh được yêu thích ra đời. Game giới cũng không ngoại lệ khi không hề thiếu bóng dáng các kỵ sĩ rồng, ta hãy thử xem họ đã được tái hiện trong các trò chơi như thế nào.

LOẠT GAME GOLDEN AXE

Phát triển : Sega
Phát hành: Sega
Hệ máy : Arcade, Genesis, PS3, Sega CD, PC, Xbox, X360…

Một trong những game tiên phong đưa vào hình tượng kỵ sĩ rồng phải kể đến cái tên Golden Axe. Xuất hiện lần đầu cách đây đã 20 năm, loạt game chặt chém 2D màn hình cuộn ngang (side-scrolling) kinh điển này đã trở thành một tượng đài đánh dấu một thời kỳ cực thịnh của Sega. Liên tiếp 4 phiên bản Golden Axe (1989), Golden Axe 2(1991), Golden Axe: The Revenge of Death Adder (1992) và Golden Axe 3 (1993) đã nhanh chóng thu hút được lượng fan đông đảo. Những nhân vật trong game ngoài các kỹ năng chiến đấu riêng còn có thể cướp lấy những chú rồng của kẻ địch làm vật cưỡi. Với những đòn tấn công mạnh mẽ như quét đuôi hay phun lửa, những chú rồng luôn là trợ thủ đắc lực cho các nhân vật. Người chơi vẫn có thể một mình "làm gỏi" mọi kẻ địch trên đường đi nhưng khó khăn chỉ còn một nửa nếu có thêm sự trợ giúp của rồng. Sau thời gian dài im hơi lặng tiếng, Sega mang đến một tin vui cho mọi người: cái tên Golden Axe được "hồi sinh" bằng một tựa game mang tên Golden Axe: Beast Rider sắp ra mắt trên X360 và PS3. Hy vọng đại diện mới nhất mang diện mạo 3D của dòng game này sẽ tiếp tục cuốn hút được người chơi.

LOẠT GAME PANZER DRAGOON

Phát triển : Team Andromeda, Smilebit
Phát hành: Sega
Hệ máy : Game Gear, PC, Sega Saturn, Xbox

Bỏ qua thể loại chặt chém, một thời gian sau Sega bắt tay với hãng phát triển Team Andromeda để cho ra đời một tượng đài khác còn nổi tiếng hơn - loạt game Panzer Dragoon với cách chơi chủ đạo là bắn hồng tâm (rail-shooter). Bốn phiên bản Panzer Dragoon (1995), Panzer Dragoon Zwei (1996), Panzer Dragoon Mini (1996) và Panzer Dragoon Orta (2002) đã đem lại cho người chơi những cảm nhận thú vị bậc nhất. Nhưng tựa game đưa sê-ri này lên đỉnh cao là Panzer Dragoon Saga (1998), một đại diện đầy phá cách khi không theo truyền thống mà lại theo thể loại nhập vai. Với mục tiêu tạo ra đối thủ ngang tầm với những tựa game nhập vai làm mưa làm gió trên máy PlayStation cùng thời mà tiêu biểu là Final Fantasy VII, Sega đã nỗ lực và thành công khi cho ra đời một game nhập vai độc nhất vô nhị với cốt truyện đầy mê hoặc, đồ họa 3-D đỉnh cao thời đó, cách chơi đầy biến hóa xoay quanh các kỵ sĩ rồng để lại nhiều ấn tượng, nhất là bộ đôi nữ kỵ sĩ Azel và rồng Atolm còn được yêu thích hơn cả nhân vật chính Edge và chú rồng của mình. Với Panzer Dragoon Saga hệ máy "yểu mệnh" Sega Saturn có quyền tự hào vì đã kịp để lại một tuyệt phẩm đáng giá như thế.

LOẠT GAME FIRE EMBLEM

Phát triển : Intelligent Systems
Phát hành: Nintendo
Hệ máy : NES, SNES, GBA, Gamecube, NDS, Wii

Loạt game nhập vai theo lượt giàu truyền thống bậc nhất Fire Emblem đã ra đến 11 phiên bản khác nhau dành riêng cho các hệ máy Nintendo. Xuyên suốt các phiên bản Fire Emblem, người chơi thường xuyên bắt gặp một lớp nhân vật khá mạnh – các kỵ sĩ rồng, với tầm di chuyển rộng, tấn công mạnh, chịu đòn tốt và chỉ có các cung thủ mới là khắc tinh của họ mà thôi. Kỵ sĩ để lại nhiều ấn tượng nhất phải kể đến vương tử Michael, nhân vật xuất hiện trong các bản Fire Emblem 1, 3 và DS mới đây. Anh thật sự là một nhân vật kiêu hùng, một chiến binh vĩ đại bằng mọi cách làm cho đất nước Macedonia hùng cường nhưng cũng có khi dám hy sinh thân mình để cứu em gái. Trên chiến trường, với chiếc khiên quốc bảo Iote, Michael tung hoành ngang dọc mà không hề sợ các cung thủ kể cả khi họ có cung thần Patia trong tay. Một hình tượng kỵ sĩ rồng hoàn hảo để lại thật nhiều ấn tượng sâu đậm với các fan của dòng game này.

BAHAMUT LAGOON

Phát triển : Square
Phát hành: Square
Hệ máy : SNES

Cũng theo thể loại nhập vai theo lượt nhưng pha trộn thêm hệ thống chiến đấu độc đáo của dòng game Final Fantasy, Square đã cho ra đời Bahamut Lagoon (1996) trên máy SNES dành riêng cho thị trường Nhật Bản. Bahamut Lagoon hấp dẫn đến nỗi nhiều nhóm fan đã tự tổ chức dịch thuật sang tiếng Anh để game có thể phổ

biến rộng rãi hơn. Tâm điểm của game là các chú rồng mà bạn có thể thu phục được và "nuôi dưỡng" bằng các vật dụng để biến hóa thành gần 80 loại khác nhau. Với sự giúp sức của các chú rồng thì chủ nhân của chúng sẽ dễ thở hơn rất nhiều trong các trận chiến, đặc biệt là trận chiến sau cùng với rồng thần Alexander. Sự phong phú trong các chủng loại rồng và lối chơi độc đáo đã đưa Bahamut Lagoon lên hàng ngũ những game kinh điển không thể bỏ qua.

LOẠT GAME DRAKAN

Phát triển : Surreal Software
Phát hành: Psygnosis, SCE
Hệ máy : PC, PS2

Kỵ sĩ rồng tỏ ra là mảnh đất khá bén duyên với các nữ hiệp "liễu yếu đào tơ". Hai bản game thuộc sê-ri Drakan là Order of the Flame (1999) và The Acients' Gates (2002) giới thiệu nhân vật chính là nữ kỵ sĩ xinh đẹp Rynn cùng với chú rồng Arokh trong cuộc chiến đấu chống lại những thế lực hung ác. Với lối chơi phối hợp nhịp nhàng giữa phần chơi trên không và dưới đất, 2 tựa game Drakan mang lại cảm giác thật "đã tay" cho những fan của thể loại phiêu lưu - hành động. Điểm nhấn làm nên thành công của game chính là những pha chiến đấu trên không, khi Rynn cưỡi Arokh, với hệ thống nút điều khiển được thiết kế tương đối thuận lợi thì bộ đôi này đã một thời chinh phục được khá nhiều game thủ.

ERAGON

Phát triển : Stormfront Studios, Amaze Entertainment
Phát hành: Vivendi Universal Games
Hệ máy : GBA, NDS, PC,PS2, PSP, XBOX, X360

Dù được chống lưng bởi tiểu thuyết thành công, bộ phim chuyển thể "bom tấn" nhưng Eragon (2006) không thoát được cái "dớp" thất bại của các game "ăn theo". Nếu cuộc phiêu lưu của "chú bé cưỡi rồng" Eragon trong tiểu thuyết hoặc trên màn ảnh hấp dẫn bao nhiêu thì trong game lại

nhàm chán bấy nhiêu! Chịu trách nhiệm chính trong thất bại này là hãng phát triển Stormfront Studios khi quá vội vã tạo ra một game chưa lột tả được cái thần của cốt truyện, lối chơi nhàm chán và nhất là phần chơi được mong đợi là chiến đấu trên lưng rồng Saphira chỉ chiếm thời lượng nhỏ. Có lẽ do chỉ là game mang tính thời vụ và nhắm vào những fan cuồng nhiệt nên chất lượng của Eragon phản ánh đúng công sức của nhóm phát triển - chỉ ở mức trung bình và không để lại ấn tượng đậm nét nào.

LAIR

Phát triển : Factor 5
Phát hành: Sony Computer Entertainment
Hệ máy : PS3

Hứa hẹn sẽ là tựa game "bom tấn" độc quyền cho PS3, Lair (2007) đã làm hao tổn khá nhiều giấy mực của báo giới từ trước khi ra mắt. Nhưng khi xuất hiện, Lair trở thành một quả "bom xịt"! Công bằng mà nói Lair cũng có những điểm sáng riêng với đồ hoạ ấn tượng, camera linh hoạt, cách chơi hấp dẫn với những màn phun lửa hoặc cận chiến giữa cả đàn rồng dày đặc cả bầu trời. Nhưng gót chân Achilles lại nằm ở yếu tố được kỳ vọng nhất: hệ thống điều khiển cảm ứng. Hệ thống "dở dở ương ương" khi bạn lắc tay cầm bên này thì chú rồng lại bay sang phía kia đã giết chết những ưu điểm ở các phần khác. Đáng tiếc cho ý tưởng mới mẻ nhưng cách thực hiện vụng về đã khiến chuyến phiêu lưu của chàng kỵ sĩ Rohn trở thành thảm họa thay vì một siêu phẩm như kỳ vọng.

NGUYÊN QUÂN

SEGA DREAMCAST
ẢO MỘNG CUỐI CỦA SEGA

Cách đây chín năm, SEGA ra đời tại thị trường Bắc Mĩ (09/09/1999) máy chơi game chuyên dụng Dreamcast với mục đích thâu tóm thị trường, thế chỗ PlayStation và Nintendo 64, sau thất bại cay đắng với Sega Saturn. Tuy được xây dựng trên nhiều ý tưởng vượt trước thời đại nhưng chính sản phẩm này đã buộc ông lớn SEGA rút chân ra khỏi cuộc đấu tam mã console để đàn em mới vào nghề Microsoft thế chỗ.

Quá trình ra đời

Năm 1997, Sega Saturn đang phải vật lộn chật vật tại thị trường Bắc Mỹ trước hai đối thủ lớn là Nintendo 64 và PlayStation; chủ tịch của Sega of America lúc bấy là Bernie Stolar cho biết rằng trụ sở chính của hãng tại Nhật hiện đang phát triển hệ máy chơi game chuyên dụng mới (sau này có tên là Dreamcast). Tại hội chợ E3 năm 1997, Stolar phát biểu trước báo giới nhận định của mình về hệ máy yếu mệnh, "Hệ máy Saturn không phải là tương lai của chúng tôi" và dự án về chiếc console này "đã chết từ trong trứng nước".

Sega Saturn

Khi đã đến lúc cần thiết kế "hậu duệ" cho Sega Saturn, Shoichiro Irimajiri, tân chủ tịch của Sega of America, đã tiến hành một bước đi lạ lùng là thuê người ngoài. Ngài tân chủ tịch này tìm đến Tatsuo Yamamoto của IBM Austin để đặt vào vị trí lãnh đạo một nhóm kỹ thuật viên phát triển hệ máy mới. Tuy nhiên, nhóm phát triển phần cứng sẵn có do Hideki Sato lãnh đạo không muốn bỏ dở công việc (có lẽ đây là điều mà cựu chủ tịch Stolar đã đề cập). Đây là nguyên nhân khiến ban đầu Dreamcast có đến hai mẫu thiết kế khác nhau.

Nhóm Hideki Sato có thiết kế dựa trên vi xử lý Hitachi SH4 kết hợp với chip đồ họa PowerVR do VideoLogic (tên hiện giờ là Imagination Technologies) sản xuất. Tên mã ban đầu của thiết kế này là White Belt. Nguyên mẫu (prototype) này ban đầu được gọi tên là Guppy và sau đó là Katana.

Trong khi đó, nhóm của Tasuo Yamamoto (gồm 11 người làm việc tại trụ sở bí mật nằm cách xa trụ sở chính của Sega of America) cũng có thiết kế dựa trên vi xử lý Hitachi SH4 nhưng chip đồ họa được cân nhắc chọn lựa giữa 3dfx Voodoo 2 và Banshee. Tên mã ban đầu của thiết kế này là Black Belt. Nguyên mẫu này ban đầu được gọi tên là Shark và sau đó là Dural (đây cũng là tên của gã trùm trong bản Virtua Fighter đầu tiên rất nổi tiếng của hãng). Sau đó phiên bản alpha của mẫu thiết kế này đã được chuyển đến SEGA-AM2 (công ty chuyên phát triển và nghiên cứu của SEGA) để thẩm định.

Vào tháng 7 năm 1997, Katana do nhóm Hideki Sato được chọn làm định dạng chính thức và đặt lại tên là Dreamcast. Tháng 9 năm đó, hãng 3Dfx sắp xếp một vụ kiện chống lại Sega và NEC (sau đó có cả Video Logic), buộc tội họ đã vi phạm hợp đồng. May mắn là nhờ dàn xếp kịp thời nên vụ kiện đã không diễn ra.

Những bước đi đầu tiên

Chiếc Dreamcast đầy mơ ước của Sega đã được giới thiệu trước công chúng vào ngày 27/11/1998 ở Nhật Bản, 9/9/1999 ở Mỹ và 14/10/1999 tại châu Âu. Các câu quảng

Sega Dreamcast

cáo cho máy rất hoành tráng như ở Mỹ là "It's thinking" (Máy đang suy nghĩ), ở châu Âu có câu "Up to 6 Billion Players" (6 tỷ người cùng chơi). Vấn đề về kĩ thuật mà cụ thể là chip đồ họa do NEC đảm nhận không đáp ứng theo hợp đồng ban đầu đã khiến Sega không đạt được mục tiêu về số lượng máy mà họ dự kiến tung ra tại thị trường Nhật.

Cần lưu ý Dreamcast cũng là hệ console đầu tiên được tích hợp sẵn modem để có thể kết nối Internet nhằm chơi game trực tuyến. Trước đó, các hệ máy như Genesis, Saturn, NES, and SNES đều có hỗ trợ tính năng này nhưng rất hạn chế và đòi hỏi bạn phải mua thêm các phụ kiện gắn ngoài như XBAND, Netlink, Sega Channel.

Trong thời gian đầu, Dreamcast đã chứng tỏ mình là một trong những hệ máy thành công nhất trong lịch sử của Sega với hơn 300.000 máy đã được đặt trước chỉ tính riêng tại thị trường Mĩ và 500.000 máy đã được tiêu thụ trong hai tuần đầu tiên (tính cả 225.132 máy bán hết veo trong 24 giờ đầu tiên; kỷ lục được ghi nhận trong lịch sử công nghiệp game). Trên thực tế, do tình hình bán chạy trong điều kiện khả năng đáp ứng hạn chế, Sega không thể thỏa mãn các đơn đặt hàng.

Sega hoan hỉ khẳng định rằng họ đã đạt doanh thu 98,4 triệu USD cả về phần cứng và phần mềm Dreamcast chỉ trong ngày đầu tiên phát hành. Bốn ngày sau đó, họ lại tiếp tục ghi điểm với 372.000 máy bán được, đem về cho hãng 132 triệu USD.

Trước khi tung sản phẩm ra thị trường Mỹ, Sega đã thể hiện rất nhiều tính năng của Dreamcast ở trên khắp nước Nhật. Cũng giống như lần phát hành PlayStation ở Bắc Mỹ, các trò chơi thuộc hàng kinh điển như Soul Calibur, Sonic Adventure, Power Stone và Hydro Thunder đã giúp cho Dreamcast thành công trong năm đầu.

Nguyên nhân thất bại

1. Định dạng GD-ROM bị hack tràn lan.

Dreamcast sử dụng một định dạng độc quyền có tên GD-ROM hay còn gọi là GigaDisc để tránh bị làm giả. Tuy nhiên, ngay lập tức định dạng này đã bị "hack" tràn lan. Những tay làm giả không chỉ sao chép được game mà còn có thể phát tán các đĩa game này trước khi bản chính thức được phát hành. Lỗ hổng bảo mật nằm ở mã boot đĩa CD trong BIOS của Dreamcast có thể kích hoạt các chức năng đa phương tiện (gọi là Mil-CD) cho các loại CD nhạc trên thị trường Nhật Bản, tạo điều kiện cho giới hacker lợi dụng. Sau này hỗ trợ Mil-CD đã bị gỡ bỏ khỏi bản Dreamcast cuối cùng, nhưng tới lúc đó, sự sao chép lậu đã diễn ra quá phổ biến và được coi là một trong những lý do chính gây ra thất bại của hệ máy này.

2. Sự xuất hiện của PlayStation 2:

Vào tháng 3/1999, Sega vấp phải cạnh tranh từ đối thủ khó chịu Sony khi hãng này giới thiệu con át chủ bài mang tên PlayStation 2 và phát hành máy ở Nhật Bản vào tháng 3/2000 và Mĩ vào 26/10/2000. Ngay lập tức, game thủ tại Nhật và Mĩ bắt đầu lờ đi sự có mặt của Dreamcast mà thay vào đó họ khắp khởi mong đợi ngày ra mắt của PS2.

Nguyên nhân chính của sự quay lưng phũ phàng này chính là thành công quá ấn tượng mà Sony đã làm được với PlayStation đã tạo nên một thương hiệu vững chắc để game thủ có thể an tâm đặt niềm tin. Trong khi đó, thất bại liên tiếp của Sega, Saturn, Sega 32X và Sega CD và đặc biệt là cái chết yểu của Sega Saturn làm họ phải đặt câu hỏi liệu lịch sử có lặp lại với Dreamcast nhất là khi PlayStation 2 sắp sửa ra mắt? Chưa hết, sự xuất hiện quá sớm của Dreamcast khiến khá nhiều nhà phát triển game tại Nhật không hài lòng nhất là khi họ đang tập trung khá nhiều dự án lớn cho hệ máy Saturn, vốn vẫn sống tốt tại đây. Không những vậy PlayStation 2 còn được hứa hẹn những tính năng hấp dẫn mà Dreamcast không thể có được như chơi được DVD, tương thích ngược với các game trên hệ máy cũ PlaySation…

Đây là lý do khiến ban lãnh đạo của Sega đứng ngồi không yên dù doanh số bán của Dreamcast tăng trưởng đến 156,5% trong khoảng thời gian từ 23/07/2000 đến 30/09/2000 giúp hệ máy này vượt cả Nintendo 64. Nhiều biện pháp được đưa ra như tích hợp thêm đầu DVD gắn ngoài cho Dreamcast và thậm chí cả giảm giá bán cho hệ máy này xuống còn một nửa so với PS2. Tuy nhiên, những biện pháp này của Sega không giữ chân được các nhà phát triển game. Ngay từ đầu năm 2001, hàng loạt nhà phát triển quay lưng với Dreamcast để chuyển sang hỗ trợ cho PlaySation 2. Hệ quả là rất nhiều tựa game nổi tiếng dành cho hệ máy buộc phải đứt gánh giữa đường hoặc chọn

Ổ ĐĨA QUANG CỦA DREAMCAST HOẠT ĐỘNG THEO CHẾ ĐỘ CAV (Constant Angular Velocity- tốc độ góc không thay đổi), quay đĩa với tốc độ không đổi và không phụ thuộc vào vị trí của mắt đọc laser. Đặc điểm này khác với ổ CD-ROM thông thường là quay đĩa theo chế độ CLV (Constant Linear Velocity- tốc độ tuyến tính không đổi), chậm dần khi mắt laser di chuyển ra xa tâm đĩa. Sở dĩ có chế độ CLV là do vùng dữ liệu trên đĩa trở nên rộng hơn khi đĩa chạy và dữ liệu ở vòng ngoài di chuyển qua mắt laser với tốc độ nhanh hơn khi ở vòng trong. Do đó, để nhận được dữ liệu với tốc độ không đổi, ổ đĩa phải giảm tốc độ của đĩa xuống khi vòng dữ liệu trở nên lớn hơn. Nhưng vì ổ của Dreamcast chạy theo chế độ CAV nên khi có khoảng trống trên đĩa, các tay sao lậu game sẽ làm đầy chiếc đĩa bằng cách để một khoảng trống dữ liệu ở vòng trong. Khi sao chép, dữ liệu sẽ bị đẩy về phía ngoài đĩa, giả làm kết cấu GD-ROM thật. Chúng thực hiện việc này vì CD được ghi theo chế độ CLV và Dreamcast sẽ không đọc được với tốc độ cao khi dữ liệu nằm sát vòng trong của đĩa. Vì vậy, dữ liệu cần đặt ở gần vòng ngoài để tăng tốc độ tải. Một số đĩa game không có đặc điểm này do chúng cần một khoảng trống và mất thời gian tải lâu hơn, khiến cho hình ảnh, âm thanh bị vỡ.

Một điều đáng chú ý là làm cách nào mà người ta có thể sao các trò chơi trên một đĩa GD-ROM (dung lượng tới 1,2 GB) sang một CD-R chỉ khoảng 700 MB. Thực ra, nhiều trò chơi không sử dụng hết dung lượng tối đa của một đĩa GD-ROM và do đó có thể đưa vào đĩa CD-R mà không phải chỉnh sửa. Còn đối với những trò chơi có dung lượng lớn hơn, giới hacker thường áp dụng phương pháp phổ biến là giảm tốc độ dữ liệu của các đoạn hình ảnh và âm thanh để chúng tốn ít không gian đĩa (downsample).

điểm dừng chân ở các bến đỗ khác như Black & White, Panzer Dragon Orta, Shenmue III, Jet Set Radio Future.

Kết thúc giấc mơ dang dở

Tình hình càng trở nên bi đát hơn đối với Dreamcast khi Xbox và GameCube ra đời, đánh dấu chấm hết cho cho hệ máy này. Ngày 31/1/2001, Sega tuyên bố ngừng sản xuất Dreamcast vào tháng 3 năm đó, mặc dù có đến 50 đến 60 đầu mục trò chơi đang trong quá trình phát triển sắp được tung ra thị trường. Ngay lập tức giá máy Dreamcast hạ xuống đến mức chóng mặt chỉ còn 50 USD. Vào cuối năm 2002, giá máy Dreamcast mới được bán tại Anh là 40 bảng, ngoài ra chiếc console này còn được dùng làm quà khuyến mãi cho các hợp đồng điện thoại.

Dreamcast chính thức bị đình sản xuất vào đầu năm 2001 nhưng các trò chơi mang tính thương mại vẫn được phát triển và phát hành, nhất là ở Nhật. Các game chưa được phát hành nhưng đã bị hack như Propeller Arena và Half-Life cũng tràn ngập thị trường vì những chuyên gia giải mã chương trình như nhóm Echelon. 24/2/2004 là ngày Sega phát hành Puyo Pop Fever, trò chơi cuối cùng cho Dreamcast, mặc dù còn có rất nhiều game của bên phát triển thứ ba đang trong giai đoạn tung ra thị trường như Trizeal (tháng 4/2005).

Dù tuổi thọ ngắn ngủi (11/1998 - 3/2001), Dreamcast vẫn là một trong những console được đánh giá cao nhất vì có lượng trò chơi khá ấn tượng. Ngày 16/2/2006, Dreamcast bất ngờ "tái xuất giang hồ" qua kênh phân phối trực tuyến Sega Direct của Nhật. Đây là một gói sản phẩm bao gồm chiếc Dreamcast đã được đổi mới chút ít (chủ yếu là dung lượng của bộ nhớ đồ họa), một thẻ điện thoại di động và trò chơi bắn súng 2D Radilgy và sau đó là Under Defeat.

Những điều có thể bạn chưa biết

- Logo (vòng xoáy) và đèn báo của các máy Dreamcast được bán ở thị trường Bắc Mĩ và Nhật có màu cam vì đây là màu may mắn vì theo quan niệm của người Nhật.

- Mặc dù được thiết kế không có nút reset để khởi động lại máy, tuy nhiên bạn có thể nhấn tổ hợp phím A, B, X, Y và Star để thực hiện thao tác này. Nếu lặp lại thao tác này một lần nữa máy sẽ tự động chuyển sang menu ngoài của Dreamcast để bạn hiệu chỉnh ngày giờ, truy xuất thẻ nhớ…

- Một công ty tại Trung Quốc có tên Treamcast đã chỉnh sửa lớp vỏ ngoài của Dreamcast để nó gọn nhẹ hơn, đồng thời điều chỉnh ngõ xuất âm thanh, hình ảnh và tích hợp màn hình nhỏ rồi phát hành ra thị trường với tên gọi trùng tên công ty. Nhiều công ty nhạy bén đã kinh doanh

sản phẩm này bằng cách bổ sung remote và phần mềm để nó chơi được cả file MP3 và Video CD. Lik Sang, một trong những nhà phân phối trò chơi, đồ chơi, anime… lớn nhất tại châu Á (Lik Sang sau này buộc phải đóng cửa vào ngày 24/10/2006 trong một vụ kiện do Sony là nguyên đơn) lúc bấy giờ đã liên hệ với Sega để cập về việc cho phép họ bán các máy đã mod này nhưng Sega không tán thành.

- Năm 2005, cửa hàng trực tuyến chuyên về hàng điện tử Lan-Kwei đã công khai bán Treamcast cho các game thủ thích sưu tập với nâng cấp mới là màn hình tích hợp là màn hình rộng (16:9).

- Để sao lưu dữ liệu khi chơi game, Dreamcast dùng thẻ nhớ có tên gọi Visual Memory Unit (VMU) được gắn qua khe mở rộng của tay cầm. Điều thú vị là chiếc thẻ nhớ này tích hợp sẵn D-pad, hai phím bấm và màn hình LCD nhỏ để các game thủ có thể chơi các trò chơi nhỏ được tích hợp trong các game lớn ví dụ như trò Chao trong game Sonic Adventure. Ngoài ra tùy vào game chơi, chiếc thẻ này sẽ thể hiện những công dụng khác nhau. Như với game Skies of Arcadia, chiếc thẻ này sẽ có tác dụng như một máy dò các viên ngọc trong game, tự động phát tiếng kêu khi bạn ở gần chúng. Trong khi đó với các bản game Resident Evil thẻ sẽ hiển thị thanh sức khỏe của nhân vật. Rất thú vị!

- Để thưởng thức tính năng rung ở các game trên Dreamcast (tất nhiên game phải hỗ trợ chức năng này) bạn phải mua thiết bị có tên Rumble Pack hoặc Jump Pack có kích thước tương tự VMU và cắm vào khe mở rộng của tay cầm. Ở Nhật Jump Pack được gọi là Puru Puru Pack.

- Ngoài ra Dreamcast còn cho phép bạn xuất hình ảnh trên màn hình vi tính với độ phân giải 480p để thưởng thức hình ảnh sắc nét hơn màn hình ti vi thông thường. Tuy nhiên không phải trò chơi nào cũng hỗ trợ độ phân giải này.

- Ngoài bộ tay cầm như các console khác, Dreamcast còn hỗ trợ cả bàn phím và chuột để game thủ thuận tiện duyệt web hoặc chơi game cần đến 2 thiết bị này nhiều như The Typing of the Dead, Quake 3, Phantasy Star Online, Railroad Tycoon 2… Máy còn hỗ trợ nhiều phụ kiện khác như súng ánh sáng, tay vô lăng, cần câu cá...

Tháng 2/2007, Sega đã chính thức công bố kế hoạch ngừng sản xuất định dạng đĩa GD-ROM độc quyền của họ. Điều này cũng đồng nghĩa với việc DreamCast sẽ không có thêm bất kỳ trò chơi mới nào nữa.

- Tháng 8/2007, sau khi Dreamcast "chết", Sega đã đăng ký bản quyền thương hiệu này để phát triển máy game khác. Rất có thể, Sega sẽ sớm quay lại!

KIỀU OANH (TỔNG HỢP)

Electronic Arts
Hành trình của "người khổng lồ"

Electronic Arts, hay gọi tắt là EA, đã trải qua quá trình lịch sử nhiều biến động để có thể bước lên ngôi vị hãng game số một thế giới như hiện nay. Do Trip Hawkins thành lập vào tháng 5 năm 1982, EA khởi thủy là nhà phát hành game cho các hệ máy PC nhưng dần về sau đã tự khẳng định mình trong việc tự phát triển game và thâm nhập thị trường game console, vốn là thế mạnh của những "đại gia" Nhật Bản...

Thuở ban đầu...

Quả thật rất thiếu sót khi kể về EA mà không nhắc đến Trip Hawkins, người sáng lập đồng thời là chủ tịch đầu tiên. Sau khi tốt nghiệp cử nhân tại Harvard và thạc sĩ tại Stanford vào năm 1978, Hawkins làm việc tại hãng máy tính Apple nhưng chỉ 4 năm sau, ông "ra riêng" và thành lập EA. Thời gian đầu, "công ty" đối với Hawkins là nhà riêng của ông và được duy trì bằng chính tài sản của mình. Không lâu sau, EA nhận được sự đỡ đầu từ quỹ đầu tư mạo hiểm Sequoia Capital và được dời văn phòng về đại bản doanh tại San Mateo, California. Đây cũng là cơ quan đầu não lâu nhất của EA cho đến khi hãng này dời về Redwood vào năm 1998.

Với việc đặt tên hãng game của mình là Electronic Arts, Hawkins có tham vọng biến trò chơi thành một loại hình nghệ thuật mới, nơi những người chơi có thể tương tác, liên kết và trưởng thành khi thưởng thức một tựa game. Ngoài ra, ông còn thể hiện sự trân trọng rất lớn đối với những nhà thiết kế và sản xuất game, ví họ như những nghệ sĩ ở những bộ môn nghệ thuật khác và thậm chí đưa tên tác giả trò chơi lên trang bìa của những tựa game. Tầm nhìn nghệ thuật của Hawkins còn tạo ảnh hưởng sâu rộng đến những tựa game của EA, với việc hàng loạt trò chơi được thiết kế bìa như những album nhạc rock vốn khá thịnh hành vào thời đó.

Năm 1983, EA chính thức phát hành những tựa game đầu tiên của mình là Hard Hat Mack, Pinball Construction Set, Archon, M.U.L.E... và đặt nền tảng cho sự phát triển của hãng. Một tựa game bóng rổ khá thú vị là "Doctor J and Larry Bird Go One on One" xuất hiện cùng năm cũng đạt được doanh số khả quan, đánh dấu lần đầu tiên việc sử dụng các ngôi sao thể thao là Julius Erving và Larry Bird trong quảng bá và thiết kế game. Thành công của One on One cũng là tiền đề cho việc thành lập EA Sports, bộ phận kinh doanh game thể thao được xem là "cỗ máy in tiền" năng suất cao nhất của EA hiện nay.

Mô hình kinh doanh đặc biệt

Khác với mô hình phát hành phần mềm truyền thống, EA thu hút nhiều lợi nhuận bằng cách giảm chiết khấu dành cho những nhà phân phối và rút gọn khoảng cách giữa sản phẩm và các nhà bán lẻ. Năm 1984, với sự giúp sức của phó chủ tịch kinh doanh Larry Probst, một "cựu binh" đến từ Activision, EA lại điều chỉnh

mô hình kinh doanh của mình sâu sắc hơn với việc lược bỏ hoàn toàn nhà phân phối và thỏa thuận trực tiếp với những cửa hàng bán lẻ. Với lợi nhuận và danh tiếng có được bằng chiến thuật này, EA trở thành nhà phân phối cho những hãng game khác, trong đó có những tên tuổi lớn như Lucasfilm Games, SSI và Interplay.

Việc sụp đổ của thị trường console cuối thập niên 70 đầu thập niên 80 cũng khiến EA xem xét lại việc đầu tư vào thị trường này. Hãng bắt đầu chú trọng đến yếu tố công nghệ trong việc thiết kế game và hồi sinh thị trường game bằng những nỗ lực đa dạng hóa sản phẩm. Chiến thuật tiếp thị dựa trên tên tuổi những nhà thiết kế game đã thay đổi do EA nhận ra rằng khách hàng có ấn tượng tốt hơn đối với chính những trò chơi. Tên tuổi những nhà thiết kế vẫn được đề cập nhưng giờ đây EA nhắm đến mục tiêu sản xuất nhiều thể loại game hơn và chú ý đến việc xây dựng thương hiệu riêng cho từng dòng game.

Sau thành công "kiểu mẫu" của One on One, hàng loạt tựa game thể thao được mua bản quyền đã lần lượt ra đời, trong đó nổi bật là Jordan vs. Bird: One on One, Ferrari Formula One, Richard Petty's Talladega và Earl Weaver Baseball. Trong những năm 80, EA mở rộng bộ sưu tập game của mình phát hành trên nhiều hệ máy, từ Apple II và Macintosh, đến Amiga, Commodore 64, IBM, Atari 800 và Atari ST. Những tựa game đáng chú ý trên những hệ máy này bao gồm The Bard's Tale, Wasteland, Starflight và Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer. Ngoài ra, EA còn tham gia phát hành phần mềm, với việc tung ra ứng dụng Paint Deluxe dành cho hệ máy PC Amiga.

Tấn công console

Tuy không mấy tha thiết với thị trường console, EA cũng đã nhận ra tiềm năng lớn của những hệ máy chuyên dụng này sau khi Nintendo đưa hệ máy NES đến Bắc Mỹ và góp phần làm bình ổn cuộc khủng hoảng thị trường console. Một trong những nỗ lực đầu tiên của EA trên hệ máy NES là phát triển Skate or Die, trò chơi trượt ván đường phố, được Konami phát hành vào 1988. Tuy nhiên, những thỏa thuận về bản quyền khá nghiêm ngặt của Nintendo đã trở thành rào cản chính với lợi nhuận của EA, do vậy hãng chỉ chính thức bắt tay chinh phục thị trường console khi xuất hiện hệ máy Genesis của Sega vào năm 1989.

Ngoài lí do về bản quyền và chi phí sản xuất băng game (catridge) khá lớn, EA đã chọn liên kết với Sega vì hệ Genesis được trang bị MC 68000, bộ xử lý vốn đã được những kỹ sư tại EA nghiên cứu nhiều năm. Một bước tiến nữa trong mối quan hệ EA-Sega là hãng game Nhật Bản cho phép EA mà không cần bản quyền, đổi lại EA sẽ trở thành một đồng minh của Sega trong "cuộc chiến" console với Nintendo. Với những thỏa thuận này, những game của EA cũng nhanh chóng được chuyển sang hệ Genesis và gặt hái khá nhiều thành công, như Populous, Budokan: The Martial Spirit và John Madden Football. Kết thúc 6 năm vòng đời của hệ máy Genesis, EA cũng xây dựng được hàng loạt những thương hiệu game riêng cho mình như dòng Strike, NHL Hockey, NBA Live, FIFA Soccer và Road Rash.

Mở rộng lãnh địa

Năm 1994, Trip Hawkins chính thức rời EA để tập trung cho dự án riêng mang tên 3DO của mình. EA thời điểm này cần những bước chuyển mạnh mẽ và việc tập hợp những tài năng cũng như studio mới là nhu cầu mở rộng cần thiết. Chiến thuật được áp dụng chính là mua lại những studio phát triển game độc lập có tiềm năng và chuyên môn cao. Năm 1991, EA đã thực hiện thương vụ mua lại một studio bên ngoài đầu tiên là Distinctive Software. Đặt trụ sở tại Vancouver, Canada, Distinctive Software từng phát triển Hardball và dòng game Test Drive cho đối thủ của EA là Accolade. Sau khi gia nhập EA, Distinctive tham gia phát triển những dòng game thể thao của EA và đặc biệt là dòng đua xe nổi tiếng Need for Speed. Về sau, Distinctive được đổi tên thành EA Canada, chính thức trở thành một trong những studio nội bộ lớn nhất của EA cho đến hiện nay.

Đến năm 1992, hãng game Origin Systems của nhà thiết kế Richard Garriott cũng gia nhập EA. Origin Systems nổi tiếng qua thiết kế Ultima, Wing Commander và đặc biệt là một trong những tựa game online đầu tiên, Ultima Online. Tuy đạt được những thành công nhất định, Origin lại gặp một số rắc rối khi sáp nhập vào EA và sau khi phát hành Ultima IX, Garriott rời khỏi Origin. Sự kiện

CORSAIR™
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thông tin liên hệ:
384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 8341 323 - www.ktc.com.vn
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2008
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

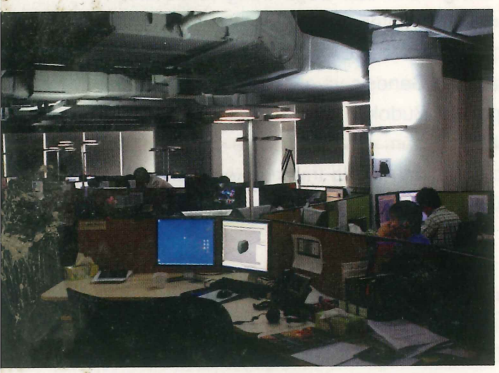
ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN
tiết kiệm 25%
thủ tục ĐƠN GIẢN
nhận tạp chí NHANH CHÓNG
Chỉ cần 1 cú click chuột
pcworld.com.vn/datbao
hoặc điện thoại đến số
04 512 1819 (ext 1) Miền Bắc
08 930 4324 (ext 1) Miền Nam
Hotline: Miền Bắc - 04 512 3011
Miền Nam - 08 930 2120

A TGVT-PCW Series A - Công Nghệ Máy Tính và Mạng
• Phát hành ngày 15 (Miền Bắc: ngày 17) • ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

B TGVT-PCW Series B - Giải Pháp và Ứng Dụng CNTT
• Phát hành ngày 1 (Miền Bắc: ngày 3) • ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

G Thế Giới Game - Game và Giải Trí
• Phát hành ngày 25 (Miền Bắc: ngày 27) • ~~168.000đ~~ → 126.000đ/12tháng/quyển

Chuyển khoản : NH Á Châu - ACB | NH Ngoại Thương VN - Vietcombank
Tên tài khoản : Tạp chí Thế Giới Vi Tính | Tạp chí Thế Giới Vi Tính
Số tài khoản VNĐ : 3500 3229 | 007.1.00.007837.1
• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện 12.000đ/12tháng/quyển.



này cũng kéo theo hàng loạt những dự án đã bị hủy và Origin Systems đã chính thức đóng cửa vào năm 2004.

Một trong những thương vụ mua lại nổi tiếng khác của EA là Bullfrog Studio, đứa con tinh thần của nhà thiết kế Peter Molyneux. Bullfrog là hãng phát triển đứng sau những thành công của Populous, Power Monger, Syndicate, Theme Park, và Magic Carpet. Khi về với EA, Bullfrog tham gia phát triển dòng game chiến thuật Dungeon Keeper và những phiên bản về sau. Đến năm 2004, Bullfrog được sáp nhập vào EA UK, studio lớn nhất của EA tại châu Âu.

Studio Maxis của nhà thiết kế lừng danh Will Wright cũng tham gia "đại gia đình" EA vào năm 1997. Với bộ sưu tập những tựa game mô phỏng Sim như SimEarth, SimAnt, Sim City 2000 và SimCopter, Maxis gia nhập EA với dự án "tổng hợp" The Sims cùng việc phát triển hàng loạt những bản mở rộng lẫn tiếp theo của The Sims trên hệ PC. Tựa game mới nhất do Will Wright và Maxis thực hiện là Spore, một tựa game mô phỏng đời sống sinh vật vừa phát hành.

Năm 1998, EA lại tiếp nhận thêm một studio nổi tiếng khác về dưới trướng của mình là Westwood Studio, hãng phát triển tựa game chiến thuật thời gian thực nổi tiếng Dune II và về sau là dòng Command & Conquer (C&C). Westwood tiếp tục thực hiện thêm những bản tiếp theo của C&C và mới nhất là phiên bản "lai tạo" giữa chiến thuật và bắn súng mang tên Command & Conquer: Renegade.

Hiện tại và tương lai

Không chỉ hướng đến việc phát triển game, EA cũng khá quan tâm đến "cuộc chiến console" hiện tại giữa ba đại gia Sony, Microsoft và Nintendo. Với tiềm lực tài chính lớn, hãng này cũng định hướng việc phát triển những game đặc thù riêng cho từng hệ máy, với việc khai thác sức mạnh phần cứng của PS3, Xbox 360 cho những tựa game nặng về đồ họa và sự linh hoạt thân thiện của Wii cho lối chơi nhẹ nhàng đơn giản. Một số thương hiệu mới nhắm đến thị trường console này là FreeStyle, vốn khai thác những tựa game thể thao của EA Sports nhưng theo phong cách hoàn toàn mới. Đối với phân khúc khách hàng trên Wii, EA cũng đưa ra thương hiệu All-Play với tiêu chí dễ chơi dành cho mọi đối tượng game thủ.

Triết lý của EA cho đến nay đã có chút thay đổi so với thời đại của Trip Hawkins, trong đó nhấn mạnh yếu tố nghệ thuật và thương mại luôn đồng hành với nhau, đặc biệt là trong ngành công nghiệp game. Theo như một phát biểu cách đây khá lâu của Hawkins, ông cho rằng kinh doanh cũng là một hình thái nghệ thuật sáng tạo, và những nhà phát triển game đều thể hiện sự lạc quan về sự phối hợp giữa nghệ thuật thiết kế và kinh doanh. Đó không phải làm ra tiền bạc, mà là việc tạo nên những sự khác biệt.

CẨM TÚ

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ACER ..... Bìa 2, 51
ASIASOFT 12, 13
ASUS 34, 35, 36
CYBERG 15
DEC – Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh ..... Bìa 3, 22, 23
GAMES CENTER 73
HALO 1
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 20
MIMI 87
NEXTGEN 11
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINASA 65
WDK 5
XGAME - Cửa hàng Xgame 4

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GIẢI PHÁP VÀ ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 9304 324 - Fax: (84.8) 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 5121 819 - Fax: (84.4) 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

ASPIRE
GEMSTONE blue

Acer đề xuất sử dụng Windows Vista®

intel Centrino inside
Performance to go

Viên Bảo Ngọc
của Cuộc Sống Số

Aspire AS6920G

Intel® Centrino® processor technology, featuring:
- Intel® Core 2 Duo processor T8300 (2x2.4 Ghz, 3MB L2cache, 800 MHz FSB)
- Mobile Intel® PM965 Express Chipset
- 2GB DDR2 667 MHz memory (Max 4GB)
- 320GB SATA HDD, 6-in-1 card reader, Bluetooth

- **16:9 CineCrystal™ Full HD display + Card VGA**
  Màn hình 16" độ phân giải cao cho chất lượng hình ảnh tuyệt hảo + Card VGA
- **CineSurroundTrue 5.1 audio with turbo sub woffer speaker + Dolby Digital**
  Âm thanh vòm nổi 5.1 ấn tượng với loa siêu trầm turbo + Dolby Digital
- **CineHD graphics with Blu-ray Disc™**
  Chất lượng giải trí vượt trội với đĩa Blu-ray
- **CineDash media console + touch pad DJ control**
  Phím cảm ứng điều khiển giải trí đa phương tiện + touch pad DJ tiện lợi

Vui lòng truy cập website: www.acer.com.vn

No.1 GfK certified Vietnam

GfK's retail audit 2007
Award GfK - 2 consecutive years

Máy tính xách tay số 1 tại Việt Nam
(Nguồn: IDC Asia Pacific Quarterly PC Tracker, 1Q2008)

acer

"Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon and Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries."

Thế Giới Hoàn Mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn
MỚI
Giải khai phong ấn
Thập Nhất
Tuyệt Thế Thần Binh
Bổ sung Hoàn Mỹ Thời Trang
Huyết chiến sinh tử Tu La Đạo
完美时空
PERFECT WORLD
DEC
Online Entertainment

GRAPHICS BY NVIDIA AUTHORIZED BOARD PARTNER

OverClock
3D Mark Vantage Performance
9400GTOC 1,034
9400 GT Standard 880 Up to 12%
SYSTEM MB:GA-X38-DS4 / CPU:QX9650 / Memory:800MHz 4GB

Unique Technology from GIGABYTE
Ultra Durable 2
Lower RDS(on) MOSFET
Ferrite Core Choke
Lower ESR Solid Capacitor

NVIDIA GeForce series
9400 GT 1GB GDDR2

GV-N94T-512H

- Powered by NVIDIA 9400GT GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with 512MB GDDR2 memory and 128-bit memory interface
- Supports PureVideo HD technology
- Features Dual DVI-I / HDMI (By adapter)

CERTIFIED FOR Windows Vista™ HDCP Support GIGABYTE Graphics Accelerator HDMI HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

GV-N94TOC-1GH

- Powered by NVIDIA GeForce 9400GT GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10.0 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with 1GB GDDR2 memory and 128-bit memory interface
- Supports PureVideo HD and NVIDIA PhysX technology
- Features Dual DVI-I / TV-OUT / HDMI (By adapter)

CERTIFIED FOR Windows Vista™ HDCP Support GIGABYTE Graphics Accelerator HDMI HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TP.HCM:		Greatek	08 9252549	**QUI NHƠN:**		Toshiba	050 857585
Nguyễn Hoàng	08 9203404	Thiên Phúc	08 9255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 822803	**TIỀN GIANG:**	
Vi tính Phong Vũ	08 9330186	Thiên Long	08 9255551	Bảo Châu	056 828199	TGN	073 885885
Thành Nhân	08 9250259	Lê Phụng	08 9290607	**NHA TRANG:**		**CẦN THƠ:**	
Sáng Tạo	08 9255406	**ĐÀ NẴNG:**		Tin Hưng	058 825081	Á Châu	071 832022
Hợp Nhất	08 9252367	Vitico	0511 871838	Tin Học Nha Trang	058 810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 832875
Nova	08 9253863	GCC Đà Nẵng	0511 653060	Sao Kim Nha Trang	058 510885	**SÓC TRĂNG:**	
Compro	08 9250448	**QUẢNG NGÃI:**		**DACLAK:**		Dũng Kiều	079 821997
Hoàn Long	08 9250898	MHQ	055 825894	Quang Anh	050 815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

GIGABYTE™ www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.